



Beast II – T-Shirt in jeder Box! Original Roger Dean Design Erhältlich für Amiga.



ARE UNITED SOFTWARE UNITED SOF

United Software

SOFTWARE UNITED S

Spielen eiskalt

erstärkung in der POWER-PLAY-Redaktion: Winnie Forster, 21 Jahre alt, bevorzugt Actionspiele und braust jeden Tag 60 Kilometer mit seinem Panda ("Die Schüssel") von Weilheim in die Münchner

> Redaktion. Kaum eine Woche in der Redaktion, kaufte er sich ein Mega Drive und spielte 16 Stunden am Stück "Ghouls'n'Ghosts". Als man auf dem Mega Drive Spiegeleier braten konnte, packte er das Gerät kurzerhand in die Tiefkühltruhe - eingewickelt, versteht sich. Nachdem das Mega Drive

nach 10 Minuten auf "Betriebstemperatur" ausgekühlt war,

wurde ausgepackt und weitergespielt. Winnie (Kürzel: wi) tritt an die Stelle von Henrik Fisch, der das Testteam diesen Monat verließ. Wir wünschen ihm viel Glück und genug Zeit zum Spielen im neuen Job.



Das Code-Masters-Trio brachte das "Tilt"-Testmuster mit

Gleich viermal bekamen wir Besuch. Ladies first: An einem schönen Nachmittag traf Mirrorsoft-Pressesprecherin Cathy Campos in unserer Redaktion ein. Sie brachte unter anderem das heißersehnte

"Cadaver" - mehr im Testteil. Natürlich gab's ein Stelldichein zum Fototermin im Redakteurszimmer - das Foto seht Ihr links unten, die Besprechungen der Spiele findet Ihr im Testteil. Auch Julia Coombs von Microprose verbrachte einen Tag in den "heiligen Hallen". Auch sie kam nicht drumherum: Nachdem sie uns die Neuheiten vorgestellt hatte, erwischte sie die Kameralinse. Das "Klick" ertönte beim bewaldeten Aufgang in die Redaktion.



Eine feste Bank: Stefan von Rainbow Arts (links) und Boris von Lucasfilm Games

Frisches Blut: Wo Winnie spielt, glühen

die Netzteile

ann kam die Riege der Männer. Code Masters kamen gleich zu dritt, um uns "Tilt" vorzustellen. Von links nach rechts: Henri Gerrits, Mike

> Clark und John Williams, Kurz vor dem Redaktionsschluß standen dann Boris "Lucas" Schneider und Stefan "Rainbow" Graen vor der Türe. Im Köffer-

chen hatten sie die neuesten Spiele: Boris präsentierte als Lucasfilm-Pressesprecher "Secret of Monkey Island" und "Nightshift", Stefan wartete mit Rainbow Arts' "M.U.D.S." auf. Bei einem gigantischen Heidelbeereisbecher wurde dann über die neuesten Gerüchte der Software-Branche ge-

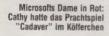
plauscht. Auch sie wurden auf ein Foto gebannt,

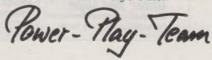
Diesmal auf der Bank vor dem Haus. Wenn der Besucherstrom so anhält, gehen uns langsam die Motive für den Hintergrund aus...

Einen schönen Monat wünscht Euer



Julia von Microprose schleppte ein paar neue Simulationen an







Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
Endlich: Nach Maniac Mansior und Zac McKracken kommt Monkey Island	20
Microprose fährt mit neuen Spielen auf: Rick Dangerous 2 Silent Service 2, UMS 2 und Betrayal	22
Managt die Monster: Mudsports	24
Sie haben was zu sagen: Größ aus der Computerwelt äußern sich zu Commodores Wunderwerk	en 26
Eine Vorstellung mit zweifache Schaligeschwindigkeit: Europastart für's Mega Drive	28
Heiß: Pacmania-Wettbewerb in Essen	147

Story

Der Battle of Britain-Macher plaudert über Krieger und Köche

Unter der Lupe

Nostalgietrip: Die große Sprite-Historie 126

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	30
Creme de la Creme	93
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico 'Nettbewerb	53
Euer Forum: Club-Ecke	56
High Score: Hall of Fame	54
Leserbriefe	57
Impressum	6
Starkiller	104
Neues aus der Comicszene	100
Musik, Bücher, Filme	148
Inserentenverzeichnis	145
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

Computerspiele-Tests

Apprentice	39
Back To The Future II	37

	100
ATS.	
Cadaver Cadaver	34
Earthrise	47
Fatal Heritage	39
Flimbos Quest	
Future Classics	118
Hoyles Book II	121
Inspector Griffu	110
International Soccer Challenger	118
Les Manley	47
Magic Lines	112
Matrix Maurauders	120
Midnight Resistance	116
Murder	48
Operation Stealth	46
Prince of Persia	36
Ra A	49
Rick Dangerous 2/	38
Robot Commander	120
Saracon	112
Shadow Warrior	116
■ Silent Service 2///	32
Simulcra	24
Starblade	117
Tilt	110
Vendetta	40
Venus	40
Wings of Death	113
Monderland	31





Gralsucher aufgepaßt: Die Lösung zu Conquest of Camelot Teil 2.

Kurztests-

Videospiele

Ghouls'n'Ghosts, Dr. Mario	144
Burai Fighter, Volleyfire	144
Matchmania, Pipe Mania	144
Sokoban 2, Double Dragon	145
Obaman, Rastan 2	145

Das Action-Adventure der Bitmap-Brothers: Cadaver

Automatenspiele-Tests

Arcadeneuheiten des Monats 146

Power-Tips

Computerspiele-Tips	
Imperium	62
Ultima	62
F-29 Retaliator	63
Flood	63
The Hound of Shadow	63
Dragonflight	63
Paradroid	66
Secret of the Silver Blades	67
Flood	67
Hillsfar	68
Champions of Krynn	72
Maniac Mansion	72
Might & Magic II	72
Xenomorph	74
Dr. Bobo antwortet: Bloodwych Data Disc Vol. 1, Ultima IV, Lords of the Rising Sun	76

POKE-ECKE: After Burner, Crackdown, Ivanhoe, Impossamole, Das Magazin, Deathtrack, X-Out 78 Video-Spiele Tips Kid Icarus, Castlevania, Ordyne, Be Ball, Tatsujin, Download, Lord of the Sword 7 Neutopia 80 Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road, Splatterhouse 82 Shinobi 84 Clue-Books

8 Neue Trends aus der Redaktion im Medienteil

Kurztests-Computerspiele

Last Ninja 2, Ice Man	122
Thunderstrike, Labyrinth	122
Pipe Rider, Dynasty Wars	122
Kings Quest IV, Conquest of Camelot	122
Red Storm Rising, Last Ninja 2	124
Thunderstrike, F-19	124
Turn It, Sim City	124
Rotox, Klax	124
Treasure Trap, Bloodwych	125
Dynasty Wars, Klax	125
Marie Control of the	

Videospiele-Tests

Batman	136
Beach Volleyball	139
Cyberball	136
Devil Crush	137
Double Dragon	142
E-Swat	133
Faxanadu	140
Image Fight	138
Lode Runner	139
Ninja Spirit	138
Phelios	132
Pinbot	142
Silent Service	140
Summer Games	143
Super Monaco Grand Prix	143
Xevious	138

Turrican, Warhead, Corruption, Legend of Faerghail, Alternate Reality, Legend of Zelda, Dragon Wars Might & Magic II Teil 3 85 Gral gefunden: Camelot Teil 2

90

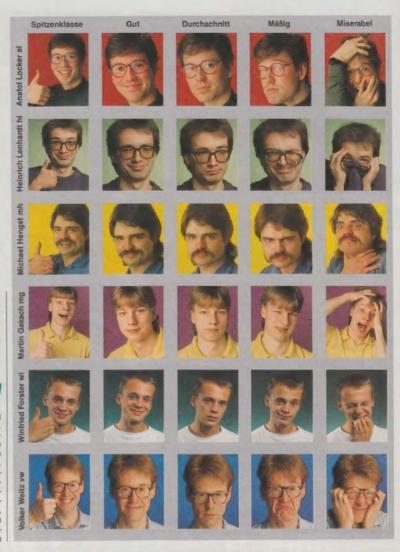
Hits, Flops, Zahlen un/ massen: werden i POWER nach e ausge Syste Wie nie di i/

Zahlen und Grimassen: Spiele POWER PLAY ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät

n POWER PLAY gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt"

Grafik, Sound und Wertung

Bei der GRAFIK-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim SOUND spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns POWER-WERTUNG heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simu-Jation")

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für

das Spiel vorgibt

Hier findet Ihr das Wichtigste: Die POWER-WERTUNG (den Selelspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Genre: Simulation Herstener: Electronic Arts, Zirka-Preis. 120 Mark MS-DOS 86% AMICA md: 83% POWER WERTUNG: 86% ATARI ST

nicht geplant nicht gez Hier steht entweder die Grafikand Sound-Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen selten stimmen, verzichten wir auf ein Datum.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schlie-8en, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abblidung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die PO-WER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

Software-Lieblinge Momentan spielt...

...Anatol Locker

Dr. Mario (Game Boy), Silent Service II (MS-DOS), Wonderland (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt PGA Tour Golf (MS-DOS).

PGA Tour Golf (MS-DOS), Cyberball (Mega Drive), Silent Service II (MS-DOS)

...Michael Hengst

Silent Service II (MS-DOS), Faxanadu (Nintendo), E-Swat (Mega Drive)

... Martin Gaksch

Image Fight (PC-Engine), Devil Crush (PC-Engine), Rick Dangerous II (Atari ST)

...Volker Weitz

Ra (Amiga), Pipe Dream (Game Boy), Devil Crush (PC-Engine)

...Winnie Forster

Ghouls'n'Ghosts (Super Grafx), Ra (Amiga), Phelios (Mega Drive)

INSERENTENVERZEICHNIS

Ami Shows Europe Gmb	H 25			
Bachler Softwareversand Berry Lösungsservice Bomico 9, 15, 19, 35	98 65 , 37, 43, 45, 99, 111, 3. US			
Computermarkt Münster Computing	107			
Compy Shop	69			
CPS Frank Heidak Crystal Soft	77 91			
CWM	87			
Delta Konzept	125			
Dynatex	60			
EC-Electronics	55			
Flashpoint	88			
Fundur	91			
Funtastic Computerware Funware	97 71			
Colour Coffmon	70			
Galaxy Software Game Play	73 65			
Gamesworld Computersh				
German Design Group Groovesoft	80			
Gross-Electronic	80 86			
Hamo Fachversand	71			
HSC Hard'n Soft	82			
Joysoft	68			
Karosoft	84			
Kingsoft	27			
Theo Kranz-Versand	91			
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag 50, 103, 108, 117, 119, 121, 123, 141				
Okay Soft	69			
Paradise of Games	83			
Powersoft	71			
RSE Schuster	145			
Rushware	11, 13, 17, 29			
Software Kühn	59			
Software Corner	57			
Steirerfunk	80			
United Software	23, 41, 115, 2. US, 4. US,			
Vector 1	92			
Virgin Games	134/135			
Wial Versand	21			
World of Wonders	69			



Grafik-Virtuose Dan Malone schlägt wieder zu: Diese Spieler zählen zur Kategorie "Brutal Deluxe" (ST)

Florida-Fallout

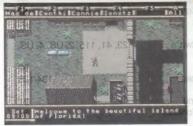
on Electronic Arts ist ein neues Science-fiction-Rollenspiel für Ende September angekündigt. Titel des Spiels: Fountains of Dreams. Im Stil von "Wasteland" spielt Foun-tains of Dreams im postnuklearen Florida. Das Besondere an diesem Spiel: Durch die radioaktive Strahlung werden Eure Charaktere beeinflußt. So können bestimmte Fähigkeiten erst erlernt werden, wenn die Mitglieder der Truppe entsprechend verseucht und mutiert sind. Natürlich dürfen jede Menge Waffen, viele Feinde und ein ausgefeiltes Kampfsystem nicht fehlen. Die Grafiken (VGA wird unterstützt) dieses Knüllers stammten übrigens von Alan Murphy ("Escape from Hell"). Programmiert wird Fountains of Dreams vom



Mehr Strategie, mehr Taktik, mehr Waffen: Speedball 2 (ST)

Wasteland-Erfinder Dave Albert. Am bewährten Spielprinzip hat sich nur relativ wenig geändert. Ihr steuert eine sechsköpfige Party über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Kommt's zu einem Kampf erscheinen die Gegner à la

"Bard's Tale" in 3D und animiert, in besonderen Fenstern. Wie schon in Wasteland gibt es für Eure Charaktere verschiedene Skills, die Ihr im Laufe des Spieles durch Erfahrungspunkte verbessern könnt. Erscheinen soll das Spiel zunächst für MS-DOS. mh





Freunde von düsteren Endzeit-Szenarien dürfen frohlocken: Fountains of Dreams kommt rasch (MS-DOS/EGA)

Ballspiele für Fortgeschrittene

ie Bitmap Brothers sind ganz schön fleißig: Während wir in dieser Ausgabe gerade ihr letztes Werk "Cadaver" testen, sind sie mit ihrem neuesten Spiel schon fast fertig. Speedball 2 soll im Herbst für Amiga, ST und MS-DOS unter dem Imageworks-Label auf den Markt kommen. Im Vergleich zum ersten Teil ist diesmal das Spielfeld etwas größer und scrollt in alle Richtungen. Zur Abwechslung findet man in der Arena jetzt Rampen und Röhren, Außerdem stehen den Mannschaften mehr Waffen zur Verfügung. Man darf damit rechnen, daß es auf dem Spielfeld noch ruppiger zugehen wird. Auch die taktische Komponente wurde ausgebaut: Spieler werden verkauft, abgeworben und das Team muß gut gemanagt werden. Für das entsprechende Ambiente sorgt Pixel-Künstler Dan Malone. der sich für Speedball 2 besonders engagiert ins Zeug gelegt hat. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte einen prima Eindruck. Selbst das Scrolling auf dem ST war erfreulich schnell und fließend.

Sammler-Stück

n POWER PLAY 6/90 riefen wir zum großen Ultima VI-Wettbewerb auf. Die Gewinner stehen jetzt fest. Auf ein handsigniertes Ultima VI (Programmierer und Designer Richard Garriot gab sich die Ehre) für Ihren rollenspiel-hungrigen PC dürfen sich heute schon freuen:

Steen Alor aus Sonderborg (Dänemark)

Stefan Bremen aus Würzelen
Heiko Carsien aus Kronsmoor
Jens Glese aus Berlin-Charlottenburg
Alexander Hönig aus Mannheim
Daniel Paracczak aus Klagenfurt
Andreas Kofboom Roestal
Nick Reynolds aus Buchholz
Thorssen Schubert aus Bingen
Christian Sitterled aus Fecklinghausen
Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch und viel
Spaß mit dem Programm, das
Euch demnächst zugestellt
wird.



Es gibt tausend











вомісо t Straße I ankfurt a. Main 90

te Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

TRENDS & LEUTE



Be silent, and keep your forked to ngue behind your teeth. I have not passed through fire and death to bandy crocked words with a serving man till the lightning falls.

Lausche meinen Worten, Abenteurer (MS-DOS/VGA)

Abenteuer-

ritt

ans von J.R.R. Tolkien und seiner Fantasy-Bücher haben Grund zur Freude. Die Programmierer von Imageworks basteln zur Zeit an einer Computerumsetzung eines Teils seiner Herr der Ringe-Trilogie. Bei Riders of Rohan handelt es sich um ein Strategiespiel mit besonderer Note. Zahlreiten

che Action-Sequenzen sollen die taktischen Teile des Spiels auflöckern. Die Grafik ist sehr stark an die Fantasy-Vorlage von Tolkien angelehnt. Da Riders of Rohan nur einen Teil des umfangreichen Werks von Tolkien abdeckt, sind Fortsetzungen in der Planung. Das Spiel wird in Europa zuerst für MS-DOS erscheinen. Amiganund ST-Besitzer sollen allerdings nicht lange auf Umsetzungen für ihr System warten müssen. Hoffen wir das Beste.



Verlieren tut weh... bei Battle Chess II (MS-DOS/VGA)

Schachschlacht

E rfolgreiches noch erfolgreicher zu machen, das versucht gerade die Firma Interplay. Vor zwei Jahren sorgten die Jungens mit einem indizierten Kampf-Schachprogramm für Furore. Dieses Jahr soll nun eine aufgemotzte Version unter dem Namen Battle Chess II: Chinese Chess erscheinen. Die Regeln ähneln.

dem normalen Schachspiel. Ähnlich wie beim Vorläufer prügeln sich grafisch aufwendig animierte Figuren stilecht auf einem Schachbrett. Zudem soll der Nachfolger etwas spielstärker als der erste Teil sein. Mehr Grafik, noch mehr Sound und eine gehörige Prise schwarzen Humors sollen Battle Chess II zu einem noch größeren Erfolg verhelfen. Als Erscheinungsmonat für die MS-DOS-Version ist der September geplant. Das Programm kostet voraussichtlich 90 Mark. mh.

Heiße Kugel

llen Sportfans steht ein weiteres Science-fiction-Ballspiel ins Haus. Firebird schickt Fireball in die Arena. Auf einem 3D-Spielfeld müssen zwei Mannschaften um den Besitz einer Plasmakugel kämpfen. Damit die Streiter sich nicht die Finger verbrennen, stecken sie in einer Metallrüstung, die unter Eingeweihten nur kurz der "Ofen" genannt wird. Ziel des Spiels ist nicht so sehr, eines der acht Tore zu treffen, sondern die Ungeheuer, die in diesen Toren hausen, auszuschalten. Natürlich wehren sich die Tierchen: Höchste Vorsicht ist geboten. Die Arena ändert ständig ihre Form, was auch eine neue taktische Planung voraussetzt. Fireball wird in diesen Tagen für ST und Amiga erscheinen.



Dreidimensional: Fireball (ST)

Ballspiele für Einsteiger

as futuristische Sportspiel Speedball (stammt aus der Programmier-Küche der Bitmap Brothers) wird gerade für das Sega Master System umgesetzt. Es ist das erste einer ganzen Reihe von Imageworks-Produkten, die demnächst für Videospiel-Systeme erscheinen. Alle Features, die die Computerversionen zu einem Verkaufshit machten, sollen in der Sega-Version enthalten sein — inklusive feinem Softscrolling. Wer in Deutschland den Vertrieb dafür übernimmt, ist zur Stunde noch nicht hundertprozentig geklärt.

Ranger im Quadrat

Diese Männer sind keine einfachen Soldaten: Sie sind Spezialisten. Einer versteht sich auf asiatische Handkantenschläge, der andere ist professioneller Techniker und wieder einer kann mit Sprengstoff allerliebst Brücken in die Luft blasen — Nein, das ist kein neuer Kriegsfilm, hier kommen auch nicht die "Wildgänse", sondern Rat Pack von Microprose.

Der Spieler steuert eine Gruppe von vier Rangern ins Aufgabengebiet. Zuerst wählt man aus einem guten Dutzend Spezialisten vier geeignete Personen aus, dann packt man sein Köfferchen voller Handgranaten und spaziert los. Zusätzlich zum Hauptziel darf man mehrere Untermissionen erledigen - alles unter Zeitdruck. Wen der Spielverlauf an ein indiziertes Spiel erinnern sollte, der hat recht: Rat Pack ist der Nachfolger dazu. Die sicher nicht friedliche Rangerei erscheint Ende des Jahres für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.



Macht einen prima Eindruck: Speedball für das Sega Master System

SUPPEMACY

YOUR WILL BE DONE



TRENDS & LEUTE



Bei Buck Rogers wird von SSI endlich auch VGA-Grafik auf MS-DOS unterstützt (MS-DOS/VGA)

SSI in Space

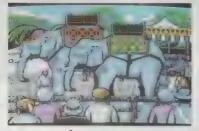
Silangt marwieder grid Si langt mal wieder gnadenganten TSR wurde nicht nur die Lizenz für "AD&D"-Spiele erworben, sondern auch für Computerumsetzungen des Buck Rogers-Brettspiels. Nun ist das erste Science-fiction-Rollenspiel aus der Buck Rogers-Reihe fast fertig. Dieses feine Programm wird auf dem gleichen Spielsystem basieren wie die AD&D-Serie. Allerdings wurde der Bedienungskomfort verbessert und die Grafiken nochmal tüchtig aufgebohrt. So unterstützt man auf MS-DOS endlich VGA-Grafikkarten. Außerdem werden bei Buck Rogers -Countdown to Doomsday nun auch heiße Raumschlachten geschlagen. Dem Szenario angepaßt sind natürlich Waffen und Monster. So findet man Raketenwerfer.



Lasergeschosse statt Såbelgerassel bei Buck Rogers (MS-DOS/VGA)

Lichtsäbel, mit denen Ihr auf finstere Aliens einprügeln dürft. Am Kombatsystem wurde kaum etwas verändert. Neu ist neben der feineren Grafik, ein "Skill"-System für die Charaktere. Natürlich fällt in dem SF-Szenario auch die Magie

weg, dafür gibt's z.B. statt
"Stinking Cloud" fette
Gas-Granaten. Erscheinen
wird Buck Rogers voraussichtlich im Oktober für Amiga (nur
ab 1 MByte RAM), C 64 und
MS-DOS. Eine Atari ST-Version ist nicht geplant. mh





Level 9 auf neuen Wegen: Indien ist das Ziel (MS-DOS/VGA)

12

Turbo Diesel

s gibt kein Fortbewegungs-mittel, das nicht militärisch ausgerüstet werden kann. Diesmal wurde der lokale Schickimicki aus dem Wagen rationalisiert und durch vier grimmige Soldaten ersetzt. Der vollbesetzte Jeep rattert in bester "Out Run"-Manier über staubige Wüstenstraßen, um von Feinden angegriffen zu werden. Spätestens da kommt die frisch geölte Bordkanone zum Einsatz. Wenn der Jeep zu sehr durchlöchert wurde und man befürchten muß, daß sich die Soldaten einen Schnupfen holen, sammelt man eines von drei Survival-Paketen auf, die man vorher mehr oder minder günstig auf der Strecke verteilt hat.

Bei einer ersten Vorführung sah das Spiel noch recht montierbedürftig aus. Programmierer Steve Bak, Grafiker Pete Lyons und Musiker Dave Whittaker versuchen, den War Jeep bis zum Oktober auf dem Amiga und Atari ST zum Laufen zu bringen. Die Ballerei, die bei Microstyle erscheint, kostet um die 70 Mark.

Jenseits von

Indien

islang bescherten uns die Adventure-Profis von Level 9 mittelprächtige Grafik-Adventures. Nach längerer Schaffenspause stellten sie nun ihr neuestes Werk vor - und die Fachpresse staunte nicht schlecht. Mit den textorientierten Adventures hat ihr neuestes Werk kaum mehr etwas gemeinsam, vor allem die Grafik gab Grund zum Staunen. Strategie, Taktik und Icons dominieren in diesem Wirtschafts- und Handelsspiel, das in Indien angesiedelt ist und wie ein "Super-Defender-of-the-Crown" aussieht. Actionszenen wie Elefantenrennen stehen ebenso auf dem Safariplan wie eine Tigerjagd. Bis zu sechs Spieler konnen antreten und sich als weise Ko-Ionialherrn versuchen, bevor die Bevölkerung putscht. Zunächst wird die MS-DOS-Version erscheinen. Umsetzungen für Amiga und ST sind in Arbeit.





Apprentice ist ein knifflig süβes Jump'n'Run-Spiel, das viele Rästel in sich birgt.

- ★ Viele (zum Teil versteckte) Level mit über 900 Screens
- ★ Himmel und Hölle, Feuer und Erde-Level
 - ★ Password-System zum schnellen Wiedereinstieg
- ★ Infoläden, Shops und Tauschgeschäfte mit einer guten Fee
- ★ Von simplen bis sehr intelligenten Gegnern, die Ihre Spielelemente mitbenutzen
- ★ Viele Spielelemente wie Kisten, Luftballons Plattformen, Schatzkisten Schalter, Dornen und ein kleiner Bruder
- ★ Allwegescrolling, bei maximaler Grafikauflösung.

Erhältlich als Disk für Amiga, Atari ST. PC sowie als Disk oder Kassette für C64. Amstrad CPC und Spectrum



Info-Telefon: 0211-596761







TRENDS & LEUTE

Nachsthub-Flieger



Nachschub-Missionen für den Fighter Bomber (ST)

Z usatzdisketten für Flugsi-mulatoren erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. So gibt's für alle Piloten des Fighter Bomber eine Diskette mit neuen Missionen. Leider nützen ein paar neue Aufträge bei diesem einschläfernden Flugprogramm auch nichts mehr. Die Geschwindigkeit ist so lahm wie eh und je. Nur Piloten, die mal eben eine Runde drehen wollen, finden an der Zusatzdiskette Gefallen. Die Advanced Misson Disk für den Fighter Bomber steht für Amiga, ST und MS-DOS bereit und kostet ca. 50 Mark.

Weitaus interessanter ist die neue Zusatzdiskette für die Nobel-Simulation F16-Falcon. Mittlerweile ist die zweite "Mission-Diskette" für diesen edlen Flieger erschienen. Zwölf beinharte Aufträge, neue Gegner (u. a. auch Hubschrauber) und eine verbesserte Version der eigenen F-16 bieten für den alten Flugprofi genug neuen Stoff zum Austoben. Die Grafik ist von gewohnt guter Qualităt und das Fluggefühl dank recht hoher Geschwin-digkeit extrem gut. Wie gehabt müssen aber Besitzer von 512-KByte-Computer auf einige Features wie z.B. Sound verzichten. Die Falcon Mission Disk Vol.2 ist ein Muß für alle Falcon-Flieger, die alle Aufträge des Hauptprogramms und der ersten Szenario-Diskette schon im Schlaf beherrschen Erscheinen wird die Diskette für Amiga und ST und kostet ca. 65 Mark. Falcon-Fans auf dem PC müssen sich noch etwas gedulden. Für ihr System gibt es diese Extradisketten noch nicht, dafür wird aber schon fleißig am "Falcon 3.0" gearbeitet, der noch dieses Jahr erscheinen soll.



Viele Planeten zu erkunden: Packen wir's an! (MS-DOS/EGA)

Zu den Sternen

A lien, denen das ewige Dungeon-Krabbeln und Retten von Prinzessinnen auf die Nerven geht, steht jetzt Erleichterung ins Haus. Paragon Software schickt ihren lange erwarteten Megatraveller 1: The Zhodani Conspiracy auf die Reise ins All und auf die nächste Festplatte. In der Umsetzung des Brettspiel-Klassikers "Megatraveller" vom Game Designers Workshop bestimmt Ihr das Schicksal von fünf Charakteren auf ihrer Reise durch die "Spinnwärts Marken". Bodengefechte und heiße Raumschlachten sind eben-

so möglich wie ausgiebige Konversation und Handel. Nur so könnt Ihr in den Weiten des Alls überleben. Leider ist zur Zeit nur eine MS-DOS-Version geplant.

<u>Elite-</u> Einheiten

M achschub für die Edel-Konsole Neo Geo von SNK ist angekündigt: In den nächsten Wochen sollen drei neue Spiele auf den Markt kommen. Mit dabei ist das erste Motorradrennen: Riding Hero. Außerdem werden die Kampfsport-Prügelei Ninja Combat und das Action-Spektakel Cyber-Lip veröffentlicht. An den hammerharten Preisen für ein Modul hat sich leider nichts getan. Nach wie vor müßt Ihr stolze 450 Mark pro Spiel hinblättern.



Born to be expensive: Ohne dicken Geldbeutel kein Riding Hero (Neo Geo)





Action our mit Ninja Combat (links) und Cyber-Lip (rechts) fürs Neo Geo

Tournament Golf





Vertrieb: BONGO Elotuger Strace 0000 Frankfur a.: Many 90





Ein farbenprächtiger Schnappschuß aus dem Intro der Unendlichen Geschichte, Teil 2: Auryn läßt grüßen. (Amiga)

Unendliche Umsetzung



Grafikpracht, die hungrig macht

Erfolgreiche Kinofilme sind mindestens zu zweierlei out: Erstens bescheren sie den Machern fette Gewinne und zweitens sind sie ein beliebtes Thema für Computerspiele. Rechtzeitig zur Kino-Weltpremiere Ende Oktober wird Die Unendliche Geschichte, Teil 2 auch als Computerspiel vorliegen. Sechs Szenen aus dem Film wurden in verschiedene Actionspiele umgesetzt. Ihr schlüpft in die Rolle von Sebastian, der im Land Phantasien unzählige Abenteuer zu bestehen hat. Das Programm ist zur Zeit für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS in Arbeit. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. Kinostart des Fantasy-Spektakels ist übrigens der 25. Oktober. mg

Rollenspiel-

eben dem Schachspiel "Battle Chess II: Chinese Chess" arbeiten die "Bard's Tale"-Macher von Interplay an einem neuen Rollenspiel. Das Szenario ist sehr eng an das Fantasy-Epos Herr der Ringe angelehnt. Ihr steuert in dem Spiel Lord of the Rings Vol. I den Hobbit Frodo durch das Land Mittelerde. Ihr könnt zusätzliche Charaktere rekrutieren, Euch mit Monstern herumärgern und kleine Puzzles lösen. Die PC-Version unterstützt die volle VGA-Grafikpracht mit 256 Farben. Stimmungsvoller Digisound versüßt das Spiel, und gesteuert wird über Menüs und ein Icon-System.

Lord of the Rings Vol. 1 ist der erste Teil von einer Trilogie, die ähnlich wie die drei Roman- : bände der Vorlage aufgebaut sind. So werden insgesamt noch zwei Titel folgen. Das Programm erscheint voraussichtlich Ende September zuerst für MS-DOS und kostet rund 90 Mark. Andere Umsetzungen sind zur Zeit noch nicht vorgesehen, aber eine Amiga-Fassung ist im Bereich des Möglichen.

Blau-Stich(k)

er erfolgreichste Joystick der letzten Jahre kam unter das Designer-Skalpell: Als der Verband gelüftet wurde, stellten wir beim Competition Pro Star nicht nur optische Veränderungen (transparent-blau mit Chromglanz ist ab sofort "in"), sondern auch mechanische Verbesserungen fest. Ab sofort sind beide Feuerknöpfe mit Mikroschaltern bestückt. Außerdem

schaltbares Dauerfeuer (auf Knopfdruck oder ständig) und Zeitlupe. Möglich wurde dies durch zwei zusätz-

gibt's ZUliche Feuer-

knöpfe, die etwas oberhalb der

beiden Standardfeuertasten

plaziert wurden, sowie einem

Schiebeschalter auf der Vor-

petion Pro ist für alle gängigen

Systeme verfügbar. Neben der

Standardversion (für Amiga,

ST und C64) werden Modelle für Sega Master System, Sega

Mega Drive, PC-Engine, Nintendo und MS-DOS angeboten. Der Preis schwankt zwi-

schen 40 und 80 Mark. Bei dem PC-Joystick ist sogar die für den Anschluß nötige Game

Card mit dabei.

Der neue, verbesserte Com-



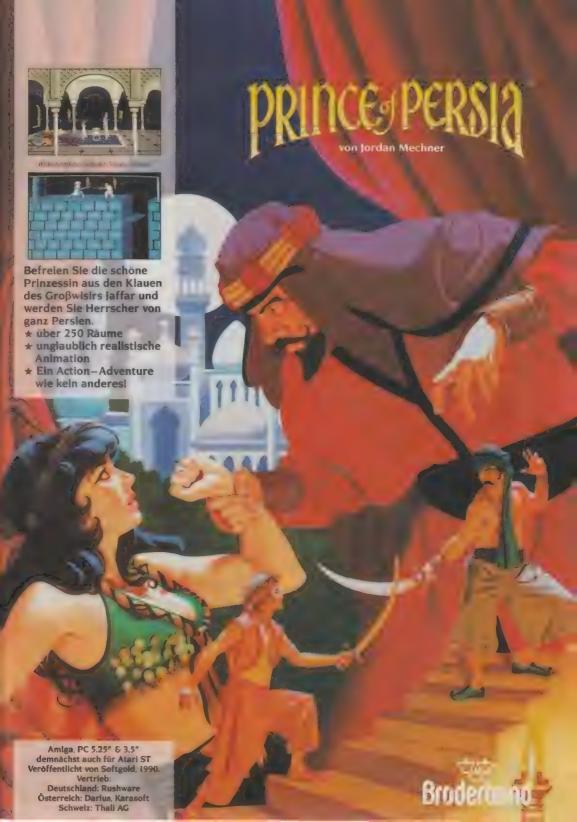


Der erste Teil des Rollenspiel-Dreiteilers "Lord of the Rings" von Interplay (MS-DOS/VGA)

Bewährte Qualität In

der neue Competition Pro

neuem Gewand:





Noch ist kein fieser Felnd in Sichtweite (ST)

Luftschlacht



Du hörst ab sofort auf mein Kommando! (ST)

erade wird von den Strategieexperten PSS an einer Flugsimulation mit dem Arbeitstitel Battle of Britain gewerkelt. (Sie ist weder verwandt noch verschwägert mit Lucasfilms' "Their finest Hour: Battle of Britain".) Wie der Titel schon verrät, geht es um die Luftschlacht von England. Ihr könnt wahlweise englische oder deutsche Jäger starten und sogar mit deutschen Bombern in die Luft steigen. Viele Missionen, eine gehörige Portion Taktik und eine ausgefeilte Grafik sollen dieses Programm zu einem Leckerbissen werden lassen. Erscheinen wird's voraussichtlich im Spätherbst dieses Jahres für Amiga, ST und MS-DOS.

aur die Matte

gelegi

inen Nachmittag lang herrschte in unserer Redaktion ein rauher Umgangston Fäuste flogen und Nunchakus klirrten — freilich nur auf dem Bildschirm. Drei große Meister von Electronic Arts' Kampfsportsimulation Budokan versammelten sich in Haar bei München, um Deutschlands besten Computerkämpfer zu küren.

Unter allen Einsendern, die auf unsere Quizfrage die richtige Antwort wußten ("Ayako Maruyama"), wurden per Los die Finalisten ermittelt. Es traten an: Andy (18), die Todeskralle aus Vaterstetten; Marius (15), der Schrecken von Frankfurt, und Thomas (15), der Ninja aus Neu-Ulm. Alle drei besitzen PCs und spielen zur Zeit außer Budokan bevorzugt Sierra-Adventures und "Uttima VI".

Nach einer freundlichen Begrüßung ging's handfest zur Sache: In allen vier Budokan-Disziplinen spielte jeder gegen jeden; wer am Schluß die meisten Siege auf dem Konto hat, wäre der Gewinner.

Bei der Auftaktdisziplin Karate legte Thomas los wie die Feuerwehr, legte beide Konkurrenten unsanft auf die Matte und ging klar in Führung. Doch schon nach der zweiten Runde, dem Kendo-Wettkampf, waren alle wieder gleichauf. Im dritten Durchgang stand der Bo-Stab im Mittelpunkt: Marius blieb hier ungeschlagen und sicherte sich mit einigen satten Hieben im entscheidenden Nunchaku-Duell den Gesamtsieg. Er gewinnt ein saftiges Software-Paket und wird nach London eingeladen, wo in Kürze das Europafinale stattfindet Bleibt Marius auch hier Meister aller Budokan-Klassen, winkt ihm eine Reise nach Japan

Sobald das Finale über die Bühne gegangen ist, werden wir Euch über das Abschneiden "unseres" ehrenwerten Kämpfers ausführlich informieren hl



Sega strikes back: Der Game Gear tritt gegen den Game Boy an

Nachzieher

er Kreis schließt sich: Als letzter Mohikaner der vier großen Konsolenanbieter hat nach Nintendo, Atari und NEC auch Sega ein Handheld-Videospiel angekündigt. Ihr tragbarer Taschenspieler wurde auf den Namen Game Gear getauft und soll in Japan noch vor Weihnachten in die Geschäfte kommen. Ähnlich wie das Lynx von Atari ist der Game Gear "in die Breite" gebaut. Den Mittelpunkt bildet ein farbiger LCD-Bildschirm mit einer Diagonalen von 3,2 cm. Daraus folgt leider, daß sich der Batterieverbrauch in denselben Dimensionen wie der des Lynx von Atari bewegt (ab 30 Minuten aufwärts pro Sechserpack Mignon-Zellen - je nach Batteriequalität). Der Game Gear ist 103 mm tief, 210 mm breit und 38 mm hoch. Damit ist er ein ganzes Stück kleiner und somit handlicher als das vergleichbare Lynx. Zwei Feuerknöpfe sowie ein Joypad-ähnliches Steuerkreuz sind ebenfalls vorhanden. Für eine ausreichende Menge an Modulen werden neben Sega u.a. Activision, NCS, Wolf Team, Sunsoft und System Soft sorgen. Ein ausführlicher Test folgt.

GAME GEAR Technische Daten

Prozessor:
Video-RAM:
RAM:
Auffösung:
Farbpalette:
Farben gleichzeitig
auf Bildschirm:
Sound:
Angekündigte Module:

Z-80A (3,58 MHz) 8 KByte 16 KByte 160 x 146 Pixel 4096 32

4 Stimmen
ein Autorennen
G-Loc
Columns
Pengo
Out Run
Space Harrier
Super Shinobi
Shanghai
Sokoban
ein Rollenspiel
(Grundgerät) ca. 250 Mark

ca. 40 bis 60 Mark

Preis: Modul:

Letzte Meldung

- Bard's Tale III erscheint demnächst für Amiga und MS-DOS
- Vom 9. bis zum 11. November findet in Köln die Amiga-Messe statt. *POWER PLAY* ist mit einem eigenen Stand vertreten.
- Angeblich will Activision in absehbarer Zeit das englische Büro schließen und sich auf Videospiele konzentrieren.

JAIVIE'S BOND 0075 DER SPOND DER James Bond in seinem bislang härtesten Fall



BONACO

Vertrieb: BONIACO

1 But per Stork
6000 Frankfurt a Main 90

BONCO Servicine
Harm's Frager 26 Homeo
spit on Mischen Suc Tap 7 mm
spit tabliant 'T. ser's Spice
Ly-rien be 1.5, secure!
Mul. Fr. som (500 b) (2003)
The fain Anna Gender.





Plastisch: Luke Skywalkers Kopf mit Darth Vaders Körper (Amiga)

ist das alles nur Seemannsgarn? Bis Guybrush das herausfinden kann, liegt allerdings noch ein langer Weg vor ihm

Für Monkey Island wurde das Adventure-System "SCUMM" von Lucasfilm neu geschrieben. Die Personen laufen nicht mehr in "flachen" Räumen herum. Dank einer speziellen 3D-Zoom-Routine gehen Personen auch nach "hinten" und "vorne". wobei sie fließend größer und kleiner werden. Auch die Bedienung ist wesentlich einfacher geworden. Fährt man mit dem Cursor

Lucasfilm startet zu einer Reise in die Karibik. "The Secret of Monkey Island" heißt das Adventure um ungewaschene Piraten und glänzende Dublonen. Wenn Monkey Island ähnlich einschlägt wie "Maniac Mansion". "Zak McKracken" oder "Indiana Jones III", darf man sich jetzt schon auf eine Menge Hobbypiraten einstellen.

Um sich stilecht zu informieren, werteten die Lucasfilm-Programmierer erst einmal 50 Piratenfilme aus, bastelten alte Schiffsmodelle nach und probierten alle möglichen Varianten von Augenklappen aus. Nach diesen Recherchen ersannen sie folgende Geschichte: Der junge englische Abenteurer Guybrush Threepwood ist soeben auf Melee Island gelandet. Die wacklige Überfahrt hat sich gelohnt. Melee Island ist ein Mekka für Piraten - und solche, die es werden wollen. Guybrushs sehnlichster Wunsch ist es, ein solcher zu werden. Doch dazu muß er drei harte Prüfungen bestehen. Erst muß er den lokalen Schwertmeister besiegen, dann etwas Wertvolles aus dem Haus des Gouverneurs mopsen und einen versteckten Schatz ausbuddeln. Während der drei Prüfungen stellt Guybrush schnell fest, daß auf Melee Island etwas faul ist: Der Geisterpirat LeChuck hat die sonst so rauhen Seefahrer derart eingeschüchtert, daß sich keiner mehr aufs Meer traut - oder



Tierisch: Affentanz auf Monkey Island (MS-DOS/VGA)





Gebraucht: Würden Sie von diesem Herrn ein leicht angeschossenes Schiff kaufen? (MS-DOS/VGA)

auf einen Gegenstand, so erscheint das Verb, das man am wahrscheinlichsten klicken wird ("Türe" -- "öffnen"). Wie üblich wird außer dem Namen des Spielstands nicht getippt. Das Spiel ist größer als "Indiana Jones" und damit wohl das umfangreichste aller Lucasfilm-Abenteuer. Ein Adventure-Profi wird wohl um die 40 Stunden Minimum-Spielzeit zum Lösen brauchen. Man kann jetzt im Spiel mit mehr Personen reden. Nicht alle Konversationen sind notwendig, um das Spiel zu lösen, garantieren aber neben einer Menge Atmosphäre ein paar herzhafte Lacher - besonders empfehlenswert ist das kurze, äußerst informative "Gespräch" mit dem Kneipen-Hund.

Auch die "Cut-Scenes" sind geblieben. Während Spiels bekommt der Abenteurer einen kurzen "Film" zu sehen, wenn sich auf der Insel etwas besonderes tut.

Diese Version nutzt die VGA-Farbpalette, man darf sich also auf so manches Grafik-Schmankert einstellen. Unter anderem wirkte der "Loom"-Grafiker Marc Ferrari an den Hintergrundzeichnungen mit. EGA- und CGA-Versionen werden folgen. Eine Atari ST- und eine Amiga-Version ist ebenfalls geplant.

Außer Monkey Island wird Lucasfilm dieses Jahr noch ein weiteres Spiel veröffentlichen. "Night Shift" ist ausnahmsweise weder Adventure noch Simulation, sondern spricht die Geschicklichkeitsfans Wahlweise als Fiona oder Fred Fixit habt Ihr die Kontrolle über eine Fabrik zur Herstellung von Miniaturspielfiguren. In den Fertigungsanlagen von "Industrial Might and Logic" müßt Ihr für die termingerechte Produktion von "Mini-Indys", "Baby Vaders", "Young Luke Skywalkers" und "Mini R2 D2s" sorgen. Die Halte ist mit allerlei

Wärmt den Grog an. kramt die Schatzkarten aus den Truhen, holt den Gummisäbel aus dem Schrank, übt Euch im Priemkauen: Lucasfilm hißt die Segel zu einem waschechten Karibikabenteuer.

Der Spieler schlägt sich im ; verschiedenen Maschinen an-Spiel mit ca. 40 Haudegen herum. Der eine gibt dem Jungen Tips, ein anderer zückt plötzlich in einer hitzigen Konversation den Sabel; es beginnt eine Fechtszene. Da man bei diesem Adventure sehr viel Wert auf Humor legt, duelliert man sich statt mit blitzendem Stahl mit ehernen Worten. Die Figuren fechten automatisch, der Spieler sucht sich im passenden Moment eine saftige Beleidigung aus, die er seinem Gegenspieler entgegenschleudert. Stimmt der Zeitpunkt und die Beleidigung, gerät das Gegenüber völlig aus der Fassung - der Sieg ist nicht mehr

In Deutschland wird zuerst die MS-DOS-Version erscheinen - Handbuch und Text sind selbstverständlich in Deutsch.

gefüllt und dementsprechend groß - sprich: mehrere Bildschirme hoch. Ihr sollt nun die Maschinen so geschickt bedienen, daß ein geregelter und zügiger Ablauf gewährleistet ist. Wenn Ihr nicht aufpaßt, kommt als Endprodukt womöglich eine Figur mit R2 D2-Körper und Darth Vader-Koof heraus. Wenn Ihr eine Nachtschicht (daher der Name Night Shift) überstanden und ein bestimmtes Soll an Figuren produziert habt, dann werden in der nächsten Nacht noch mehr Maschinen Eurem Kommando unterstellt. Night Shift wird übrigens vom englischen Programmierteam Attention to Detail (sie schufen u.a. das Entwicklungssystem für das Konix-Videospiel) unter Anleitung von Lucastilm Games erstellt. al/mg



Andreas Albert & Partner Liegnitzerstr. 13 8038 Grobenzell Tel 08142 8273 Tel 08142/53912

. 4	^	Tel 08142/539	112
C64	Disk	9	ST AMI
CGG4 ALTIME CLASSICS ALTIME CLASSICS BOCKTO THE PUTURE 2 DT. * BLOODMONEY CHAMPHONS OF KRYNN DT CURSE OF THE AZURE BONDS DT DEL THE AZURE BONDS DT FLAT WHAT WARE EN 'WH HUBERS SOCCER ESCAPE FROM PLANET OF ROB M DT FLAT GOMAT PLOT DT FLAT GOMAT PLOT DT HE TOWNS THE AZURE BONDS DT HE TOWNS THE AZURE BONDS DT HE TOWNS THE AZURE THE TOWN THE TOWNS THE AZURE HERN TOWN THE AZURE THE THE THE THE THE THE THE THE THE TH	47 90 36 90 37 90 35 90	588 ATTACK SUBMARINE AMOS GAME DREATOR BACK TO THE FUTURE 2 BATTLEMASTER	65.90
ATOMIC ROBOIGT	36.90	AMOS GAME TREATOR	109.90
BACK TO THE PUTURE 2 DT.	37.90	BACK TO THE FUTURE 2	59 90 59 90 59 90 69 90 59 90 59 90
CHAMPIONS OF KRYNN DT	59 90 57 90 47 90	BLASE WARRIOR	56.90 59.90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT	57 90	BUDGKAN DT	55.90
DRAGONS OF FLAME	39 90	CARMEN SAN DIEGO DT	65 90 65 90 12 90 12 90
DYNAS"Y WARS	38 90 34 50	CHAME ONS OF KRYNN OF 'MB	60.00
EM. YN HUGHES SOCCER	34 50	CHU # YEA (ERS 2 DT .	65 90 65 90
F14 TOMCAT	38 90 38 90	COLL NE. S. RE . EST 1 MB	88 90
F16 COMBAT PILOT DT	47 90	COMBO RASER DY	58.90 59.90
FLIMBOS QUEST DT	39 90 54 90	CONQUEST OF CAMELOT I MB	69 90
MEDICE COMPLETION OF	34 90	DAMPIKLES DT	65 90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE .	39 90 54 90	DRAGON FLIGHT DT	59 90 72 90 72 90 65 90
KENNY DAGLISH SOCCER MATCH	38 90	DRAGON WARS	65.90
IOCK OFF 2 OT	39 90	DUNGS ONMASTER DT 1MB	85.00 65.00
MANCHESTER UNITED DT	37 90 37 90 37 90	EMLYN HUGHES NY SOCCER	64.90 64.90 64.90 64.90
MIDNIGHT RESISTANCE	37 90	EPIC .	59'9" 14'90
MIGHT & MAGIC 2	49 90 39 90	F 16 MISS ON DISK VOL 2 DT	54.90 54.90
MURDER DT	37 90	F 20 RETAL ATTR	69 6 A9 90 64 97 64 90
OIL IMPERIUM DT	36 90 37 90	FINAL BATTLE OT .	65 9C 45 90
PUFFYS SAGA	37 90	FIRE AND BRINGTONE	45 W 45 90
MILESTONES DT MOURDER DT OOL IMPERIUM DT OOL I	49.90 38.90	BACK TO THE FAUTH RE 2 BATTE BANDER BACK WARRING R BACK WARRING R BODDWAY TO COMMITTEE THE REST OF THE R COMMITTEE THE REST OF THE R COMMITTEE T COMMI	466" 4690
RINGS OF MEDUSA DT	47.90	FULL METAL PLANET DY	55 91 55 90
SARACON .	47 90 37 90	GHOST N GOBLINS DT	49'91 49'90
SEGRET OF SILVERBLADES		GOLD OF THE ACTECS DT	59 9 50 90
SHINOSH DT	38 90 37 90	HEROES QUEST	8990 8990
SILENT SERVICE	37 90 39 90	HEROES COMPLATION DT	59 91 59 90 55 91 55 90
SKI OR DIE DY	39 90	MPERION	65 91 65 90
SHOWSTRIKE	37 90 37 90	NSPECTOR GRIFFIE DT	65 90 65 90 49 90 49 90
STAR COMMAND .	59.90	INTERN SOCGER CHALL DI	65.90 45.90
SHOWSTRIKE STAR COMMAND STARGUMAND STARGUMAND STARGUMAND TEST DRIVE MUSCLE CARS TEST DRIVE EUROPE CHALLENGE THE SHOWNER THE SH	38.9C	MMPERIUM MICHANALONES I ADV DT MIDPESTOR GRUPPU DT MYERIN SOGGER CHALL DT INVEST DT	65.90 65.90
TEST DRIVE MUSCLE CARS	25.90	IT CAME FR DESSERT I MB DT	74/90
THE MACHINE .	37.00	KALAHAN OT	65 90 55 90
THE JOMPILATION .	47 90 37 90	KICK OFF 2 DT	59 90 59 90
TURRICANE	37 90	KINGS QUEST 4	FG #0
TV SPORTS FOOTBALL DT	49 90	KLAX	49 90 49 90 56 90 56 90
WINDETTA WHEELS OF FIRE X OUT DY ZOMBI	49 90 37 90 37 90	LEGEND OF FAIROAS DT	45 00 50 00
WHEELS OF FIRE .	49 90	LEISURE SUIT LARRY 3	45 91 85 90
X OUT DT	37 90	LIGHT CORRIDOR DY .	65 97 65 90
ZOMBI	38,90	LIN WUNS CHALLENGE DT	54 90 54 90 69 90 59 90
IDAA		LOST PATROL DT	49 90 59 90
IBM		MAGIC FLY DY .	65 90 65 90
A-10 TANK KILLER	89.90	MANGHESTER UNITED OT	59 90 59 90
A-10 TANK KILLER AIR TRANSPORT PILOT ALL TIME CLASSICS ATOMIX DT	99 90 69 90 59 90	MALIPITE S. ANDS.	65 GO AS GO
ALL TIME CLASSICS .	69 90	MIDW NTER DT	64 90 64 90
BAD BLOOD	79 90	MIGHT & MAGIC 2	48.90
BERLIN 1948 DT	79 90 65 90	MURDER DT	49 90 59 90 65 90
BATTLECHESS 2 '	75,90	NEW YORK WARRIORS 1 MB	79.90
CENTURION DEFENDER OF ROME	72.90 65.90	OPERATION STEALTH DT	50 90 50 90
CIRCUIT EDGE	74 90 99 90	PINATES DI	65 90 45 90 49 90 49 90
COLONELS BEQUEST	98 90	POPOLUS DT	84 90 64 90
CONCUEST OF CAMELOT	98 90 59 90	POPOLUS DATA DISK DY	84 90 54 90 35 90 35 90
EARTHRISE	85 90	POLICE QUEST 2	89 90
ESCAPE FROM HELL DT	65.90	GATEAM FORD OF *	58 90 58 90
FACE OFF ICENOCKEY	72 90 89 90	RA DT .	54 90 54 90
QUIS AND BUTTER	75.90	RAINBOW ISLAND DT	59 90 59 90
HEROES QUEST	75 90 97 90 72 90	RESCRIPTION OF	55 90 55 90 55 90
HOYLE BOOK OF GAMES 2	72 90	RICK DANGEROUS 2	59 90 59 60
INDIANAPOLIS 500	69 90 65 90	SARAGON *	65 90 65 90
IRON LORD DT .	75 90	SHADOW WARRIORS	49 90 59 90
TAL EN 1990 DT	65 90	SIM CITY TERRAN EDITOR DT	72 90 12 90
HALAAN DT	84 90	SIMULCAA DT	65 90 65 90
XINGS QUEST 5	89 90	SKATE WARS DT .	65 90 65 90
ALL THE GLASSICS ATOMAX DY BAD BLOOD DY BAD BLOOD DY BAD BLOOD DY BAD BLOOD BATTIEEDERS 2 CARMEN ISAN DIEGO CREVITURION DEFENDER OF ROME CRIVILLIAND CRIVI	64 90	THE ANALYSE OF THE THE ANALYSE OF TH	49 90 59 90
LAST NINJA 2 DY	65 90	SORGERORS APRENDICE STARRIGHT STARRIGHT STORM AGROSS EUROPE SWORD OF ARAGON TERNAGE MUTANT THE PLAGUE THEIR SWEET HOUR	59 90 59 90
LEISTINE STILL THE STILL	75 90 99 90	STARFLIGHT	59 90 59 90 74 90 74 90
LHX ATTACK CHOPPER	99 90	STORM ACROSS EUROPE	74.90
LOOM	65.90	TERNAGE MUTANT	59 90 59 90
MI TANK PLATOON DT	84 90 72 90	THE PLAQUE	59 90 59 90
MEANSTREETS DT	72.90	THEIR F NEST HOUR	69 90 59 90
OPERATION STEALTH DT .	79 90 72,90	THEME PARK WYSTERY DT	65 90 65 90 59 90 59 90
OVERUN "	79 90	TOWER FRA	59 90 59 90
PORCHES DT	65 90	TOWER FRA TURBURANE DT TV-SPORTS BASKETBALL DT TV-SPORTS BASKETBALL DT TV-SPORTS BASEBALL DT	65 90 54 90
POPOLUS DATA DISK DT	39 90	TV-SPORTS BASKETBALL OT	74.90
Q 8 TEAM FORD DT .	59 90	TV-SPORTS BASEBALL DT .	74 90
RA OT	54 90	TV-SPORTS BASEBALL DT LITIMA S UMBEAL DT VERUS FLY TRAP VIKING CHILD WINGS DT WORLD BOXING MANAGER	72 90 72 90
RESOLUTION 101	84 90	UNREAL DY	79 90
POCK & ROLL DT *	65 90 64 90 65 90	VENUS FLY TRAP	54 90 54 90 59 90 59 90
SECRETS OF SILVERBLADES	85 90	WINGS DT .	59 90 59 90 74 90
SILEND SERVICE 2	89 90	WORLD BOXING MANAGER	48.90
SIM CITY TERRAM EDITOR	64 90		
SNOWSTRUKE "	64 90	4 5 6 10 5 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	4-
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	429 90 59 90	AMIGA ZUBEH	OR
STARBLADE	59 90	3,5" 2 DD NoName 10sr	1190
SOUNDRAFTE SOUNDBLASTER STARBLADE TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE THEIR FINES HOUR	35 90 59 90	5.25° 2 DD NoName 10er	5.90
THEME PARK	74 90	AMICA MAUS	89 90 39 90
THUNDERSTRIKE DT	45.90	EXTERNES LAUPWERK S.LINE	199 80
U. TIMA 6	72 90 75,90	Internes Lautwerk 3,5	199 90 159 00
THEME PARK THUMDERSTRIKE DT U,TIMA & UMBS 2 DT WELLTRIS DT WOLF PACK	75,90	3.5° 2 DD Novame 1 Ope 5.25° 2 DD Novame 1 Ope AMRCIA MALE PEA EXTERNEE SALUF PEAR S-LINE Novame 1 Salufower 3.5 SPECIMERER WETTERHUNG AUF 1 IN XCOOPY 2 Incl. Marchane	19 90 146 90 59 90
WOLF PACK	87 90	XCOPY 2 Incl. Hardware	149 90 50 90
. DEL DOMONI SCHILL AN	CH NIC	AT A SECENDARY I Server a substitution	50 80

VERRATER VORSCHAU

Unter dem Label Rainbird kommt vom Simulationsspezialisten Microprose ein brandheißes Strategiespiel heraus. Wir konnten einen Blick auf die Vorabversion von "Betrayal" werfen.



Welcher Winkelzug wirkt sich bei Betrayal auf was aus: eine feine Tabelle von Rainbird







Was gehört uns schon? (ST)

icht nur die subtropischen Temperaturen der letzten Wochen waren rekordverdächtig. Julia Coombs von Microprose besuchte die Redaktion ım schwülheißen Haar und brachte eine Riesentasche voller Programme mit. Neben der Fortsetzungsorgie mit Knüllern wie "UMS II", "Rick Dange-rous II" und "Silent Service II" (siehe Tests in dieser Ausgabe) packte Julia auch eine frühe Version von "Betrayal" (auf deutsch etwa "Verrat") aus. Ihr spielt einen von vier Rittern eines Königreiches. Der König und der Bischof des Landes sind alt und schwach, so daß die vier Provinzfürsten sich ständig in den Haaren liegen. Verrat, Intrigen, Lügen, Betrügereien und heimtückische Mordanschläge sind an der Tagesordnung. Eure Aufgabe: Soviel Macht ansammeln, daß Ihr den König und den Bischof absetzen und durch eigene Marionettenherrscher ersetzen konnt. Um Eure Macht auszubauen, müßt Ihr Steuern erheben und selbst welche an den König abführen; 1hr müßt Eure Truppen verstärken und auf die neidischen Nachbarn achten. Jede Provinz kann von einem menschlichen Spieler gesteuert werden. Finden sich nicht genug Mitspieler, werden 1



Plundern und verbrennen oder nur besetzen? Das hier die Frage (ST)

alle übrigen vom Computer übernommen. Ihr sucht Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden aus und legt fest, ob kriegerische Auseinandersetzungen vom Computer im Schnellverfahren übernommen werden oder ob Ihr Eure

Krieger selbst steuert. Hier müßt Ihr dann in schonster Actionmanier mit Schwert oder Kampfaxt den Gegner umhauen. Per Knopfdruck gibt's feine Übersichtskarten und Informationen über einzelne Dörfer und Truppen. Sogar ein "Plün-

der"-Modus, in dem Ihr ein gerade erobertes Dorf dem Erdboden gleichmachen dürft, wurde nicht vergessen. Erscheinen wird Betrayal voraussichtlich zur Weihnachtszeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS. mh



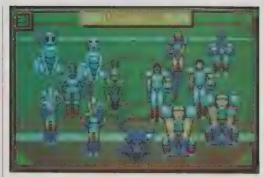


SCHLAMN. SCHLACHT

Blut, Schweiß und matschiger Rasen: Rainbow Arts entführt uns zum zweiten Male auf den barbarischen Planeten Ghold, einen Tummelplatz für Glücksritter und Kampfsportler aller Art...

Rainbow Arts' ausgezeich-netes "Grand Monster Slam" ist einer der bislang größten Hits der Düsseldorfer Software-Schmiede. Das abgedrehte Sportspiel um Tritte, Beloms und rücksichtslose Monster bot neben dem originellen Spielprinzip auch feine Grafik und gute Soundeffekte. Wer insgeheim auf eine Fortsetzung gehofft hat, kann schon mal den Geldbeutel zücken. Den zweiten Teil von Grand Monster Slam wird es zwar nie geben, dafür wird bei Rainbow Arts schon seit einiger Zeit eifrig an der Umsetzung einer noch brutaleren Sportart gewerkelt: "M.U.D.S." steht für Mean Ugly Dirty Sports, und die drei Adjektive beschreiben das rugbyähnliche Gemetzel eigentlich ausreichend

Nehmen wir uns ein Herz und betrachten das Spektakel etwas genauer. Zwei Mannschaften, zusammengestellt aus je fünf der gemeinsten und rücksichtslosesten Monster. die je einen Computermonitor betreten durften, ein (noch) lebendiger Spielball sowie zwei das Spielfeld begrenzende Wassergräben, in denen Kreaturen hausen, die den Spielern an Grausamkeit (und Hunger!) in nichts nachstehen. Natürlich wurde auch ein erzbestechlicher Schiedsrichter nicht vergessen. Ziel eines Spiels ist es. einen etwas unkooperativen Ball, der ständig versucht vorzeitig das Spielfeld zu verlassen, quer über das Feld zu treten, mit ihm den Wassergraben zu überqueren, um ihn dann in einen dahinter aufgestellten Waschzuber(!) zu befördern. Während eines solchen Matches bleibt es übrigens dem Spieler überlassen, ob er sich selbst mittels Jovstick ins Geschehen stürzt oder sich darauf beschränkt.



Vom Kerker direkt aufs Spielfeld: Eine (noch) komplette M.U.D.S-Mannschaft, kurz vor einer weiteren Straftat

vor dem Match die Taktik seiner Mannschaft festzulegen. Klingt gut? Leider genügte es den Designern nicht, eine neue Sportart zu erfinden. So wurde der schon für Grand Monster Slam entwickelte Planet "Ghold" erneut aus der Schublade gezogen und um einen Kontinent bereichert. Auf diesem Kontinent entstanden vier verschiedene Klimazonen. Wälder und Gebirge, Flüsse und Wüsten. 16 verschiedene Rassen wurden entwickelt und auf die insgesamt 15 Großstädte dieser Fantasy-Welt verteilt. Die Städte selbst unterscheiden sich je nach geographischer Lage auch in ihrem Aussehen. So gibt es Hafenstädte, tief verschneite Gebirgsstädte, aber auch voll-ständig auf Pfählen und Plattformen errichtete Moorsiedlun-

Das Programm geht jedoch noch tiefer ins Detail: In den Städten selbst findet man Sklavenmärkte, auf denen man Monster/Spieler kaufen und verkaufen kann, seriöse Geldinstitute und Kredithale, überlaufene Kneipen, Nobelhotels und miese Absteigen sowie natürlich je ein M.U.D.S-Stadion. Die Existenz dieser verschiedenen Gebäude macht einem klar, daß die Entwickler einen ganzen "Monster-Manager" in ihr Spiel gepackt haben. Der

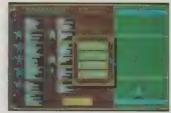


Schlußverkauf der Kamp!maschinen: Der Sklavenmarkt

Spieler selbst schlüpft in die undankbare Rolle des Trainers und Managers einer M.U.D.S.-Monsterschaft. Diese besteht übrigens ausnahmslos aus ehemalige Strafgefangene, die im Gewinn des Ghlod-Cups die einzige Chance sehen, ihre Freiheit wiederzuerlangen. Nur zu verständlich also, daß eine Mannschaft bei Heimspielen vom Publikum grundsätzlich ausgepfiffen wird. Aber auch außerhalb des Spielfeldes wird ihnen kaum Ruhe gegönnt. Geldverleiher und deren Schlägertrupps, Weglagerer und nicht selten auch die Obrigkeit, sie alle scheinen Ghold nur zu bevölkern um der M.U.D.S.-Mannschaft Überleben so schwer wie möglich zu machen. Austeilen und Einstecken - demnächst auf ST Amiga und MS-DOS







Biologische Kriegsfuhrung: Jedes der Monster will gemäß seiner individuellen Fähigkeiten eingesetzt sein.

Auf geht's zur

KÖLN

Unter der
Schirmherrschaft
von Commodore
und dem
Amiga Magazin

Köln Messe, Halle 10 und 12 (08.11.90 Fachbesuchertag)

08.11.90/Fachbesuchertag: 10:00 - 18:00 Uhr

09.11.-11.11.90: 9:00 - 18:00 Uhr

Tageskarte 09.11.-11.11.90 Schüler/Studenten: DM 10.-Erwachsene: DM 15.-

Fachbesucherkarte: DM 35.-(Gultigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie! Das Reiseunternehmen Giller Reisen wird Ihnen bei der An-, Abreise und Unterkunftssuche in Köln gerne behilflich sein:

Frau Gruber Tel.: 089-6132002 Fax: 089-6135019

DIMENSION

Ist CDTV die Spiele-Wundermaschine, der Traum aller Spielprogrammierer? Wir befragten die Leute, die in der Software-Szene das Sagen haben, zu Commodores Baby.

Jürgen Goeldner

(Geschäftsführer Rushware)

ir stehen dieser Entwicklung grundsätzlich sehr
positiv gegenüber. Aufgrund
des Kaufkraftvolumens in
Deutschland kennen wir die
Akzeptanz des Verbrauchers
und werden uns mit unserer
Produktpalette in den Bereichen Software und Zubehör
entsprechend auf diese neue
Marktsituation einstellen.

Die meisten unserer Lieferanten werden in naher Zukunft ihre Titel auf diesem neuen Format veröffentlichen, an den entsprechenden Projekten wird zur Zeit gearbeitet.

Adi Boiko

(Geschäftsführer Bomico)

Wir bei Bomico sehen für den CD-Markt neue technische Möglichkeiten und Spielkapazitäten für komplexere und anspruchsvollere Spiele, die die heutigen Disketten und Cartridges nicht bieten.

Daher wird dieser Markt in Zukunft eine entscheidende Rolle spielen, vor allem für eine spezielle Kundenstruktur, die einen hohen Spielanspruch stellt. Im Augenblick ist die Hardware zu teuer, die Preise werden aber sicherlich mit der Zeit sinken. Dennoch bieten wir natürlich eine kleine Palette von besonders anspruchsvollen Spielen auf CD an.

Hans Joachim Krusche

(Geschäftsführer United Software)

ie Frage muß doch lauten: Wie sieht das "Home-Entertainment-Produkt" in Zukunft aus? Die jetzt noch getrennten Märkte Hi-Fi, TV, Video, Foto und Computer werden einander annähern und teilweise zusammenwachsen.

Aus Sicht des Software-Lieferanten hat jedes Produkt, das eine Weiterentwicklung in diese Richtung beinhaltet, eine realistische Marktchance. Wir sind auf jeden Fall gerüstet, diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und die Endverbraucher mit geeigneter Software zu versorgen. Die Entscheidung über Erfolg und Mißerfolg trifft doch Gott sei Dank nicht der Hersteller oder Software-Lieferant, sondern der Endverbraucher.

Bill Stealey

("Big Boss" Microprose)

ch bin sehr erfreut über die CD-Technologie und hoffe, daß sie in Zukunft stark wachsen wird. Ich werde außerdem "Pirates!" auf einen ähnlichen neuen Computer umsetzen — mehr kann ich zu diesem Zeitpunkt leider nicht verraten.



Fritz Schäfer

(Geschäftsführer Kingsoft)

us unserer Sicht als Software-Produzent freuen wir uns über den nicht kopierbaren Datenträger (zumindest solange, bis die wiederbespielbare CD erhältlich ist) und werden schon sehr bald eine Reihe von Programmen vorstellen. Allerdings sind wir etwas enttäuscht, daß Commodore die Grafikfähigkeiten gegenüber dem Amiga nicht verbessert hat - auch im Hinblick auf die mögliche IBM-Konkurrenz mit Super-VGA. Für die Programmierer, die bisher auf einem C64 oder Amiga Software geschrieben haben, brechen im übrigen schwere Zeiten an. enn die Entwicklung für CDTV erfordert doch einen erheblichen technischen und finanziellen Aufwand.

Peter Molnyeux

(Programmierer bei Bullfrog)

ommodores CDTV ist eine exzellente und interessanteste Maschine. Commodore hat wirklich gute Arbeit geleistet. Die andere Frage ist: Haben Spiele auf CD eine Zukunft? Wir haben unsere Probleme damit: Es dauert viel länger, ein Spiel für CD zu entwickeln. Ein Beispiel: Um ein gutes Bild zu malen, brauchen unsere Grafiker eine Woche. Will man 50 bis 100 Bilder auf eine CD bringen, braucht man theoretisch ein bis zwei Jahre! Und dadurch werden die Spiele sehr teuer.

Ich glaube, daß eine Menge Spielesammlungen für CDTV erscheinen werden. Aber das bringt die Technologie nicht weiter. Wir entwickeln gerade die FM Towns-Version von "Populous". Beim Entwickeln haben wir bemerkt, daß es einige Zeit dauert, bis man die Kraft bändigen kann, die in dem Gerät steckt. Danach werden wir Populous II programmieren: Das wird sicher zwei Jahre brauchen. Und vier Jahre Entwicklungszeit für eine CDTV-Version sind da nicht drin. Ich meine, Commodore soll Software-Firmen beauftragen, Spiele für ihre System zu entwickeln.





Klaus Jürgen Kraft

(Geschäftsführer Starbyte)

in neues System taucht am Computerhimmel auf. Nach allem, was man gehört hat. scheint Commodore ein großer Wurf mit dem neuen System CDTV zu gelingen. Inwieweit sich das System durchsetzen wird, hängt allerdings im wesentlichen davon ab, wie schnell und in welchem Umfang die Software dafür zu erhalten sein wird. Und hier scheint ein kleines Problem zu liegen. Denn bisher scheint noch keinem Software-Haus ein Gerät vorzuliegen. Es ist nicht abzusehen, wann und in welcher Form das Entwicklungspaket zu erhalten sein wird

Sollte dieses Entwicklungspaket allerdings vorliegen, dürfte es kein Problem sein, ein normales Amiga-Programm für das System CDTV umzusetzen. Von den Produktionskosten dürften sich ebenfalls keine großen Unterschiede ergeben. Daher stellt es auch für kein Software-Haus ein großes Problem dar, die nötige Software für das System CDTV zu produzieren. Aus diesem Grunde werden auch wir bemüht sein, alle unsere Programme für das neue System zu entwickeln. Der Zeitpunkt, bzw. die Fragen, welchen Titel wie als erstes herausbringen. hängt jedoch wie gesagt davon ab. wann uns Commodore das nötige Equipment zur Verfügung stellt. Hier ist also Commodore gefragt.

Anita Sinclair

(Chefin Magnetic Scrolls)

ch glaube, daß CDTV schlicht und einfach zu langsam ist. Wir reden hier von einer 7-MHz-Maschine, das ist im Vergleich zu einem MS-DOS-AT immer noch etwas zu langsam. Etwas mehr RAM hatte der Maschine auch gut getan. So bleibt CDTV ein Amiga mit einem CD-Laufwerk, Momentan entwickeln wir noch keine Software für das Gerät. Wir könnten uns allerdings ein Adventure mit CDTV vorstellen: Mit Windows, ganz ohne Texteingabe, das trotzdem Magnetic-Scrolls-Qualität bietet.







Ken Williams

(Firmenchef Sierra)

Wir glauben, daß innerhalb der nächsten drei Jahre auf den meisten Fernsehgeräten eine "CD-Spielemaschine" stehen wird. Das wird einen extrem attraktiven Markt schaffen: auch für die Hardware-Industrie, nicht nur für Commodore, sondern auch für Phillips, Sony, Nintendo, Sega, NEC und einer Menge anderer Hersteller, Die Maschine, die den Markt dominiert, braucht mehr als technische Überlegenheit, um zu bestehen. Sie muß weniger als 500 Dollar kosten und braucht die Unterstützung der besten Entwicklerfirmen. Manche Maschinen werden das schaffen, aber mehr werden wieder verschwinden

Wir wünschen Commodore mit CDTV einen großen Hit.

Letzte Meldung

Laut Commodore werden noch technische Änderungen am Gerät vorgenommen. Auch der ursprünglich angekündigte Erscheinungstermin (September 1990) in Deutschland wird sich verschieben.

Richard Garriott

(Vizepräsident Origin)

rigin wird ganz aggressiv in den nächsten Jahren mit neuer Software auf den CD-Spielmarkt vorstoßen. Wir werden einige unserer Spiele für Commodores CDTV entwickeln. Die beiden ersten Titel, die entwickelt werden sollen, sind "Ultima VI" und "Wing Commander", das in Kurze erscheinen wird

Wir wollen unseren offiziel-Ien Firmen-Slogan "Wie schaffen Welten" auch bei CD-Software getreu bleiben. Wir werden Spiele programmieren, die noch mehr Details und Realität zeigen. Wir wollen die CDTV-Technologie voll ausschöpfen: Mit mehr Grafik, detaillierteren Geschichten, komplexeren Charakteren, größeren Welten, mehr Soundtracks und digitalisierter Sprache





Marc Ullrich

(Geschäftsführer Rainbow Arts)

ach Durchsicht der technischen Unterlagen sind wir vom Potential des CDTV überzeugt. Commodore bietet eine sinnvolle und konsequente Erweiterung der Leistungen und Einsatzmöglichkeiten des Amiga als Unterhaltungsmaschine. Die ganze Familie kommt auf ihre Kosten, könnte sich diese daher auch bei der Anschaffung teilen.

Wir werden zunächst eine umfanoreiche Compilation, diverse ältere Titel und aktuelle Veröffentlichungen auch für CDTV anbieten. Die ersten Titel werden "Turrican" und 'M.U.D.S." sein, inklusive einer großen Überraschung auf ieder CD. Als zweiter Schritt wenn der Erfolg der Hardware am Markt absehbar ist - ist die Entwicklung von anspruchsvoller Software bei weitgehender Ausnutzung der Hardware geplant.

David Riordan

(Vizepräsident der Spielentwicklung bei Cinemaware)

Is einer der ersten Entwickler für den Amiga ist es sinnvoll, daß wir auch bei der neuen Maschine von Anfang an dabei sind. Commodore könnte mit CDTV die Gewinnerkombination entwickelt haben. Die Power eines Amiga mit einem CD-ROM-Laufwerk eröffnet interessante Möglichkeiten. Wir programmieren gerade eine erweiterte Version von "Defender of the Crown". Wir addieren Musik und Soundeffekte in CD-Qualität, Text wird durch gesprochene Dialoge ersetzt.

Außerdem arbeiten wir an einer Multi-Media-Version von "TV Sports Football". Zu den bekannten Spielelementen wird es Interviews mit Spielern, richtige Cheerleaders und vieles mehr geben. Wir glauben, daß CDTV ein gute Mischung aus Computer-, Audio- und TV-Technologie ist. Wir bei Cinemaware warten auf den Tag, an dem wir interaktive Filme mit Schauspielern in Kinoqualität entwickeln können. CDTV ist ein Schritt in diese Richtung.



BALANCIAS SETELL

FY O A S C A			10
STRANIGA	ST	AM	-
Budokan		7295	E
Castle Master	4995	5995	8
nemodes .	294	980	Ē
Dragonflight	8295	8295	5
Emlyn H Int Soccer	5995	5995	1
19 Stealth Fighter	82%	\$5m	1
F-29 Retaliator	5993	59%	1
Flood	7200	720	1
Ghouls 'n Ghosts	4999	5995	
Hammerfist	5995	5995	2
Hero's Quest 1*		8495	
Imperium	72%	77	ı
Indy Jones Advent.	72%	72%	3
Italy 1990 Winner		4905	-
ISek Off 2	4905	53%	0
King's Quest 4°	8435	8495	1
Klax	5495	5495	
Last Ninja 2	5985	5965	1
COST PHILIPPE	828	0.70	-
Leisure Suit Larry 3°	9295	92%	9.00
Committee Suit Conty 3	22.0	36"	1
Manhunter 2: San Fr	8411	8471	1
	7295	7295	ì
Midwinter			
Pipe Mania	54%	6915	-
Pirates	7295	7299	1
Player Manager	57%	57%	Ì
Police Quest 2°	BASS	84%	
Projectyle	U.S.	1/2	-
Rainbow Islands	4905	5995	į
Resolution 101	5905	5905	1
Rings of Medusa	7/0	1/5	1
Rings of Medusa	7215	72%	
Sim City	8210	8542	
Starflight	72%	7246	
Their finest Hour		8215	
Property lies	1980		
Tiebreak	7205	7295	i
Time Soldier	4905	5901	
Turrican		Ryes	
TV Sports Basketbal	ijo	7495	
C- 4778	Kans.	Disk.	
100% Dynamite (4T		4415	
Castle Master	2695	3795	
Epyx 21 (3 firel)*	3791	4495	
Sustantic Socces	9,000	900	
Ghouls 'n Ghosts	2695	37%	
Name of ort	2695	3775	
Hammerfirst	2695	37%	
Indy Jones Action	2995	3991	
Italy 1990 Winner	Lyn	3977	
MERUITA	2995	3995	
Klax	San		
Maniac Mansion		5905	
Pipe Mania	2999	39"	
Rainbow Islands	2695	3795	
mox Cangarous 2	-	200	
Rings of Medusa		4495	
Sim City		5995	
Tiebreak	3625	4415	
Time Soldier	26%	3710	
Turrican	298	390	
TV Sports Football*		4995	
IBMPC	3,5"	5,25"	

Centurion: Def. of, R.72⁹¹

P 47 Thunderbolt

8295 821

729 7299

IBV4 bC	3.5°	5,25*
Resolution 101	5911	5991
Search for the King	8205	824
Silient Service 2	384.	980
Starflight 2	72%	7295
Their finest Hour	8295	8295
Trunderstries	3,015	SCA.
Ultima VI *	8495	8415
Wayne Gretzky Hockey	45995	59%

PER CONNERDATION

A T L T (je 1971)

30 Pool, Arborne Ranger, Arena, Bed Cat, Blood Bloney, Captain Fizz, Carrier Command, Deja Vu, Goldson, Manhanter, Billicropross Soccer Pac-mania, B-Type, Bockford, Silent Se-vice, Super Hang-On, Fercerposis, Trantor, Univerted, Wizbell

Q 1995)

(je 197)
30 Pool, Arborne Banger, Altered Beast, Archipelagos, Barbartan 2, Capitain Fazz, Carrier comment, Deux Huser Partit, Dynamits Duz, Hunt for field October, Hyperforce Microprosoccer, Roller Coaster, Scrambied Spaint, Shruffbepuch Cafe, Silvent Service, Space Herrier 2, Splant-Sarvice, Space Space 3, Splant-Sarvice, Space 3, Splant-Sarvice, Space 3, Splant-Sarvice, Space 3, Sp

C-64 Kassette (je 995)

Afterburner, Beyond the ice Palace, Boulder Dash, Chubby Gristle Circus Games, Epyx Epics, Fliritstones Foot-Sames, Egyl Less, Filmsones Soundaries, Egyl Less, Filmsones Soundaries, International Karate, Leaderboard Par 4, Marble Madness, Hovy Moves, Pulo Garres, Roed Bleaters, Relier Ceaster, Starglider, Superman, Terramen, Tusker

C-64 Diskette (je 9²¹)

Archon Collection, Ballistix, Blaster-olds, Bloodwych, Defender of the Crown, Oejo Vs., Football Manager Grentins. Kokotoni Wilf, LA Crack-down, Scrambled Spirit, Sokoban, ipitting Image, Terrys Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Trivial Pursuit 2, TV Sports Footpall, Vampires Empire

(je 19⁹¹)

3D Pool, Aargh, Airborne Ranger, Bar Garnes, Bop & Wrestle, Boulder Dash Constr. Kit, Carrier Command. Don-key Kong, Gremins. Hardball 2, In-door Sports, Microprose Soccer. Milennium 2.2, Selent Service, Sinbad, Stanglider, Tau Ceti, Three Stooges, Tomehawk, U.M.S.





0241/152051-52 - Fax 0241/152054

SEGA Hebt ab

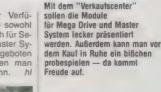
Das Mega Drive kommt auf Touren: In Paris wurde der Europa-Startschuß für Segas Videospiel-Boliden der 16-Bit-Klasse gegeben. Mit Film-Umsetzungen geht's rasant ins Weihnachtsgeschäft.

ei der Sega-Präsentation in Paris verging die Zeit wie im Flug - im wahrsten Sinne des Wortes: Virgin Games, der europäische Partner von Sega und Veranstalter, bot zur Erbauung seiner Gäste einen Rundflug mit einem Concorde-Düsenjet. Selbst bei zweifa-Schallgeschwindigkeit klapperten die Kaffeetassen nicht und runter kam der Vogel auch wieder. Neben solchen Belustigungen wurden auch reichlich Fakten geboten. Unter der Leitung von Virgin-Gründer Richard Branson und Winnie Derlien, dem Chef der deutschen Filiale von Virgin Games, wurde die Strategie für die Einführung des Mega Drives in Deutschland erfäutert. Dieses 16-Bit-Videospiel von Sega wird schon seit längerem als Japan-Import angeboten, doch ab Herbst diesen Jahres ist die offizielle europäische Version mit FTZ-Nummer und deutscher Anleitung erhältlich. Die unverbindliche Preisempfehlung für die Konsole, ein Joypad und das Spiel "Altered Beast" liegt bei 499 Mark.

Bis zum Jahresende sollen 30 Mega-Drive-Spiele mit deutscher Anleitung herauskommen. Im wesentlichen handelt es sich hier um Titel, von denen wir bereits die japanischen Versionen testeten. Mit Spielen zu den Filmen "Moonwalker" und "Dick Tracy" befinden sich aber auch brandneue Titel darunter. Zur Markteinführung des Sega

Mega Drives will Virgin eine stattliche Werbekampagne durchziehen, die neben Anzeigen in diversen Zeitschriften auch 280 Fernsehspots einschließt, die zwischen Oktober und Dezember 1990 ausgestrahlt werden. Dem Handel stehen ab sofort sogenannte

"Verkaufscenter" zur Verfügung, in dem Module sowohl für Mega Drive als auch für Segas ältere Konsole Master System appetitlich dargeboten werden und an denen man auch probespielen kann. hl





Virgin-Gründer Richard Branson erwartet einen Videospiel-Boom

Virgins schillernder Firmengründer und Boß Richard Branson (40) war höchstpersönlich in Paris vor Ort, um die Präsentation zu eröffnen. Auf dem

Richard Branson

Virgin-Schallplattenlabel musizieren illustre Stars wie Genesis, Mike Oldfield und Belinda Carlisle. 1989 unterzeichnete Branson einen 5-Jahres-Deal mit Sega, der Virgin die europaweiten Vertriebs- und Marketingrechte für die Sega-Videospielkonsolen räumte. Obwohl er schon in jungen Jahren zum mehrfachen Millionar aufgestiegen ist, blieb Branson von Allüren gröberen schont. In Paris lief er locker in Jeans herum und erwies sich als bemerkenswert umgänglich: In der klaustrophobischen Enge eines Flughafenbusses sagte er nicht "Nein" zu einem kurzen Interview

POWER PLAY: Virgin ist vor allem im Schallplattenbereich sehr erfolgreich. Warum kamen Sie vor ein paar Jahren auf die Idee, orwards officer states aprovided in

mit Sega ins Videospiel-Geschäft einzusteigen? Branson: Meine Kinder ha-

ben mich dazu überredet. Sie sind Videospiel-Fanatiker, Ich selbst habe immer ganz gerne an Automaten gespielt. Außerdem fiel mir auf, daß einige Jugendliche, die ich traf, oft mehr Zeit mit Videospielen verbrachten als mit Musikhören. Dann traf ich auf die Leute von Sega, die einige sehr aufregende Produkte hatten. Wir dachten, daß wir uns mit ihnen zusammentun könnten um ihre Produkte in Europa herauszubringen. Sie sind sehr innovativ und scheinen immer einen Schritt weiter zu sein als die anderen. Vor allem dieses Jahr hat Sega mit dem Mega Drive und dem tragbaren Farb-VIdeospiel "Game Gear" bewiesen, daß sie weiter an

der Spitze bleiben.

POWER PLAY: Welche
Spiele haben Sie sich zuletzt angesehen?

Branson: Gerade heute habe ich das Michael-Jack-son-Spiel "Moonwalker" auf dem Mega Drive gespielt; es scheint sehr unterhaltsam zu sein. Aber meine Tochter schlägt mich bei jedem Spiel.

POWER PLAY: Finanziell haben Sie längst ausgesorgt. Was hindert Sie daran, für den Rest Ihres Lebens auf einer einsamen Insel zu faulenzen?

Branson: Sich neuen Herausforderungen stellen neißt, etwas über Dinge lernen, von denen ich nicht viel weiß. Ich sehe das Leben als einen langen Lernprozeß an. Ich will nicht alles verschwenden, was ich bis heute erreicht habe, indem ich meine Firma verkaufe. Wenn ich sehr müde bin, denke ich mir manchmal "Zum Teufel damit". Aber ich widerstehe immer dieser Versuchung.



GHART.

COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
	Italy 1990	J = 100 1
	Fantasy Dizzy	
3	Pro Box ng	, in Minsters
4	Paperboy	
	Yogi s great Escape	74 ***
6	Road Blasters	
7	Manchester United	01 4 8
8	Temple of Doom	* 44
9	World Cup Soccer	
10.	Rock Star	Code Mastera

COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
	LHX Attack Chopper	Extract, Arts
2	Ultima VI	
3	Populous	Les to the Artis
4.	Railroad Tycoon	
	Their lenest Hour	Game,
6	Secrets of the Silver Brade	
7	PGA Tour Gott	Arts.
8	Flight of the Intruder	genter of abyte
9	Mi Tank Platoon	Market
	Secret of the Silver Blades	881



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
	Tetris	Came Ply	turner to
	Final Fontasy III		
3	Dragon Quest IV		
- 4	Super Mario Land		- 1 - 1 - 1 - T
	Quix		No the ter
	Super Mario Bros III	1,000	to respond
	Quarth	Carre V	K ram
- 8	SD Gundam	The mark of	8 or 10
9	Redalina	600000	
10.	Ultramen Club	Nintendo	Bandar

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
	Super Mano Bros III	·	
	Game Boy mit Tetris		
3	Double Dragon II		A. 200
4.	Bugs Bunny	of the section of	
5	Super Mario Land	14" -,	to treate
6	Hyper Lode Runner	and the	Far to
7.	Solar Striker	111 117	
8	Tecmo Bowl	The same of the same of	Tree.
9	Boxxle	1 1 1 1 1 T	
10.	Duck Tales	Nintendo	Capcom

LESER-HI

3		and the last of
	(5)	Dinakaa

(1) Indiana Jones and the last Crusade

(2) Populous

(6) | Rainbow Islands

(9) Kick Off

(3) Sim City

(7) Zak McKracken
(14) Microprose Soccer

(20) Their finest Hour

(15) Maniac Mansion

(—) Turrican

(—) Champions of Krynn

(4) Xenon II

(—) Oil Imperium

(19) F 16 Falcon

(11) Rock'n Roll
(12) Dungeon Master

19. (-) Klax

(-) TV C

(10) TV Sports Basketball

Jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die
individuellen Top 5 für einzelne
Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits
mitzumachen, müßt ihr uns die
beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie
nach Seite 34). Dort könnt Ihr

Die Gewinner der letzten Ausgabe

Das Atan Lynx hat gewonnen Martin Kühnemund aus München Je ein Spiel geht an Frank Kagels aus Berlin Rotl Mühl aus Kronberg. Daniel Pauseilus aus Emmerthal. Andreas Richter aus Wi-Schierstein und Norbert Schreck aus Allenbach.

Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal mehrere Musikvideos (VHS).



Der Hauptpreis: VHS-Musikvideos

die uns freundlicherweise von Joysoft in Köln zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

HERSTELLER Microprose Spectrum Holobyte





Spielautomaten (Japan)

4. Monat

9. Monat

7. Monat

Monat

18. Monat

3. Monat

TITEL		HERSTELLER
1.	Beastbusters	SNK
2.	Wolf of the War II	Capcom
3.	Columns	Sega
4.	Tetris	Sega
5.	Final Lap	Namco

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Mutant Ninja Turties	Konami
2.	WWF Superstars	Technos
3.	Hatris	Video Systems
4.	Line of Fire	Sega
5.	S.T.U.N. Runner	Atari Games

Spielautematen (Doutschland)

TITEL		HERSTELLER
1.	Final Fight	Capcom
2.	Snowbrothers	Tecmo
3.	Klax	Atari Games
4.	Hatris	Video Systems
5.	Parodius	Konami

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amiga

- 1. Pirates
- 2. Indiana Jones Adv.
- 3. Kick Off
- 4. Populous
- 5. Rainbow Islands

Atari ST

- 1. Indiana Jones Adv.
- 2. Populous
- 3. Chaos strikes back
- 4. Pirates
- 5. Rambow Islands

C 64

- 1. Zak McKracken
- 2. Pirates
- 3 Microprose Soccer 4. Maniac Mansion
- 5. Turrican

MS-DOS

- 1. Indiana Jones Adv

- 4. Populous
- 5. LHX Attack Chopper

PC-Engine

- 1. Tiger Heli
- 2. Formation Soccer

STIR

LESER-HITS

- 4. Dragon Spirit
- 5. PC-Gengin

Mega Drive

1. Super Shinobi

- 3. Ghouls 'n' Ghosts
- 4. DJ Boy

- 5. Thunder Force III

Sega Master

- 1. Phantasy Star
- 2. Wonderboy III
- 3. R-Type
- California Games

5. Y's

Nintendo

- 1. Zelda II
 - Life Force
- 3 Super Mario Bros. 2
- 4. RC Pro-AM
- 5. Legend of Zelda

LESER-HITS LESER-HITS LESER



Fire and Brimstone

Tetris

Rick Dangerous 2

Manager von Microprose. Wie die meisten Computer-Besitzer ist sie auch vom Populous-Virus befallen

FEUCHTE FORTSETZUNG



Silent Service II

ast fünf Jahre ist es jetzt her, als ein Simulationsprogramm für Heimcomputer sich wie eine Seuche ausbreitete. Alle Infizierten wiesen dieselben Symptome auf: Schlafmangel und Schweißausbrüche in engen Fahrstühlen. Hastig gemurmelte Sätze wie "Alle Mann auf Tauchstation" oder

"Gestern hab' ich 12000 Tonnen geschafft" ließ die uneingeweihte Umwelt am Geisteszustand des Patienten zweifeln. Der Name des Sucht-Programms: "Silent Service". Noch heute findet sich diese U-Boot-Simulation auf der Beliebtheitsskala der Computer-Spieler ganz weit oben.

Allerdings haben sich die technischen Voraussetzungen der Heimcomputer in den letzten fünf Jahren ganz gewaltig verändert. Kein Wunder also, daß die Simulationsexperten Arnold Hendrick und Roy Gibson von Microprose eine Neuauflage des Erfolgsspieles von Sid Meier programmierten. Nun ist es endlich soweit: Auf Freunde von handfesten Unterwasserschlachten wartet "Silent Service II".

Silent Service II spielt im Pazifik des Zweiten Weltkrieges, beginnend mit dem 7.12.1941, als japanische Bomber die amerikanische Flotte im Hafen von Pearl Habor angriffen. Bevor Ihr Euch in das nasse Schlachtengetümmel werft. dürft Ihr in zahlreichen Einstellungen einen von vier Schwierigkeitsgraden auswählen, ein passendes U-Boot aussuchen und angeben ob Ihr eine einzelne Seeschlacht, eine Patrouille oder den kompletten Krieg durchspielen wollt. Sogar das Startdatum und Torpedos können individuell bestimmt werden. Sind alle Angaben gemacht und habt Ihr Eurem Kapitän einen zünftigen Namen verpaßt, geht es loß. Prinzipiell hat sich bei der Neuauflage im Gegensatz zum Klassiker Silent Service I nur wenig an der Bedienungsführung geändert. Per Tastendruck oder Joystick schaltet Ihr



▲ Ein Orden winkt dem Kapitān (MS-DOS/VGA)

U-Boot in Noten: Wasserbombenangriff von oben (MS-DOS/VGA) ▶





Die Bordkanone hat ganze Arbeit geleistet: Dieser Frachter wird nicht ans Ziel kommen (MS-DOS/VGA)

eine vergrößerbare Übersichtskarte ein, gebt Kommandos an den Maschinenraum,
schaut durchs Periskop und
von der Brücke, feuert Torpedos ab, oder ballert mit der
Bordkanone. Natürlich sind die
Schadensanzeigen und das
fesche Instrumentenbrett mit
Tiefenmesser, Geschwindigkeit, verbliebener Munition
und anderen Angaben auch

noch da. Wer möchte, kann sogar in der Hitze der Schlacht Trümmer durchs Torpedorohr an die Wasseroberfläche schicken, um die Gegner zu täuschen.

Neu an Silent Service II sind vor allem die Grafiken, die nun endlich den 16-Bit-Computern gerecht werden, mehr Einsatzgebiete, zusätzliche Missionen und ausgefeiltere Gegner. Grafisch aufällig sind übrigens die neuen (abschaltbaren) Animationssequenzen beim Abschuß eins Torpedos oder eines Wasserbombenangriffs.

Besonderen Wert legte Microprose auf die realistische grafische Darstellung und die Anzahl der Feindschiffe. So sieht der heimische Seebär durchs Periskop kleine Patrouillenboote, fette Tanker, lahme





Hier treut sich der Torpedo — ein großes Schlachtschiff und ein dicker Flugzeugtrager (MS-DOS/VGA)

Frachter. schnelle Zerstörer und klobige Kreuzer. Sogar extradicke Schlachtschiffe und Flugzeugtrager wurden nicht vergessen. Natürlich verhalten sich die unterschiedlichsten Schiffe im Kampf auch komplett anders. So versuchen die Zerstörer und Kreuzer, Euer U-Boot aufs Korn zu nehmen, während sich derweil die fettesten Zielschiffe heimlich verdrücken.

Am Ende jeder Mission, sei es nun ein einzelnes Gefecht oder eine Patrouille, bekommt Ihr in Eurem Heimathafen, je nach versenkter Tonnage Punkte, Orden und eine eventuelle Beförderung. Insgesamt können fünf Spielstände abgespeichert werden.

Die getestete PC-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM (unter VGA 640 KByte), eine CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte. Soundkarten wie Ad-Lib oder Roland werden selbstverständlich ebenfalls unter-



Die Seekarte des Pazifischen Ozeans (MS-DOS/VGA)

stützt. Ein schneller AT mit Festplatte wird empfohlen. Zwar läßt sich Silent Service II auch auf einem "normalen" XT spielen, hier wird das U-Boot aber zur Unterwasserschnecke. Ähnlich wie bei "Railroad Tycoon" von Microprose wird über eventuelle Umsetzungen auf Amiga und ST nachgedacht. Wann diese erscheinen, ist aber noch nicht in Sicht.

POWER TESTS

COMPUTER-SPIELE

Man nehme eine Dose Rohöl, verteile ihren Inhalt geruchsgünstig im Raum, schraube eine rote Birne in die Deckenlampe und werfe die Kassette "Medetatives Diesetrattern" in den Recorder. Dann starte man Silent Service II — ein hautna-

heres U-Boot-Erlebnis gibt's nur auf dem echten Boot. In Punkt "Flair" ist Silent Service II ungeschlagen, schon nach Minuten fühlt man sich wie im Kinofilm "Das Boot". Man wird leicht klaustrophobisch, lauscht verbissen auf Zerstörergeräusche und ju-



belt euphorisch, wenn der Torpedo getroffen hat. Ausgesucht gute Gegner, Missionen mit Tiefgang, fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade, detaillierte Steuerung — Microprose hat gut daran getan, den Klassiker aufzupeppen. Neulin-

ge werden sich schnell zurechtfinden; und durch die gut ausgewählten Missionen kommt für alte Hasen keine Langsweile auf. Auch wenn's nicht gerade friedlich zugeht: Für mich ist Silent Service II bis auf weiteres der ungeschlagene König der Tiefsee

Die Kollegen in der Redaktion (außer Anatol) werden in letzter Zeit immer kreidebleich ("Nicht schon wieder!") und kramen Ihre Ohrenstöpsel hervor, wenn ich mil "Silent Service II" auf Tauchstation gehe. Bei aufgedrehtem AdLib- oder Roland

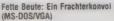
sound spürt man richtig das Brummen der Diesel, das "Ping, Ping, Ping" des feindlichen Sonars und das herrliche "Wummm" der Bordkanone. Seit dem klassischen Vorbild und dem "688-Attacksub" von Electronic Arts ist Silent Service II das Beste, was es für Hobby-U-Boot Fahrer gibt — Platzangst inklusive. Vor allem



Freunde von aktionsgeladenen Simulationen werden Silenti Service II lieben, denn im Gegensatz zur eher strategielastigen U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" steht hier die Action klar im Vordergrund: Auftauchen, Bordkanone klar

Feuer frei Aber die Taktik kommt auch nicht zu kurz. Gewissenhaftes Studium der Einsatzgebiete (wo könnten jetzt welche Schiffe sein?) gehört zur Pflicht und geschicktes Manövrieren ist (über)-lebenswichtig. Ein besonders dickes Lob auch für die grafisch (unter VGA) famosen Feindschiffe.







Die Übersichtskarte im U-Boot (MS-DOS/VGA)



Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 87 % Grafik: 64% Sound: 74%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

AMIGA

nicht geplant

nicht geplant



KOMM' IN MEIN VERLIES

Cadaver

R aum gönnt sich der grimmige Zwergenkrieger na-loc nach dem letzer mal einen kleistolpert er schon

mens Karadoc nach dem letzten Abenteuer mal einen kleinen Urlaub, stolpert er schon ins nächste. Karadoc trifft auf einer Sightseeing-Tour durch ein Fantasyland auf einen einsamen Wanderer, der ihm die Geschichte einer schatzgefüllten Burg erzählt. Unser Zwergenheld hört kaum noch die gemurmelten Worte über fiese Monster, Magie und Gefahren. sondern hört im Geiste schon die Goldmünzen klingen. Kurzerhand macht er sich auf die Socken, um diesem Schloß einen kleinen Plünderungsbesuch abzustatten.

In dem Action-Adventure "Cadaver", das mit einer Prise Rollenspiel versüßt ist, übernehmt Ihr die Steuerung unseres Zwerges auf seiner Suche nach Reichtum und Ruhm. Das Abenteuer beginnt im

feuchten Keller des Schlosses. Durch rund 500 Räume, die auf fünf Stockwerke verteilt sind, führt der Weg des Zwerges. Am Ende der langen Reise steht Ihr dem bösen Schloßherrn selbst gegenüber.

Bis dahin ist es aber ein sehr langer Weg, und es gilt, massenweise Monster zu verprügeln, Schatztruhen zu plündern, Gegenstände aufzusammeln und viele, viele Puzzles zu lösen. Jeder der Räume ist von schräg oben zu sehen. Meistens befinden sich in jedem Zimmer ein Haufen Gegenstände, die untersucht, mitgenommen, geschoben, gezogen oder kaputtgemacht werden können. Da findet Ihr Waffen, Pergamente mit Zaubersprüchen, magische Tränke, Edelsteine und Knochen von Abenteurern, die sich vorher in dieses Verlies gewagt haben. Oft sind auch Puzzles in den Räumen zu lösen. So gibt es z.B. Schalter oder Hebel, die Fallgruben oder Türen öffnen, oder Gegenstände hineinpassen oder an einen bestimmten Ort gebracht werden müssen.

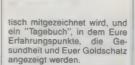
Gesteuert wird das Zwergen-Sprite mit dem Joystick. Unser Held kann auf Knopfdruck hüpfen, laufen oder Monster vertrimmen. Per Tastendruck wird eine Menüzeile aktiviert, in der kleine Icons auftauchen, die zur jeweiligen Spielsituation passen. Habt Ihr z.B. eine Flasche in der Hand, taucht das "Trinke"-Symbol auf, haltet Ihr einen Zauberspruch, erscheint das "Zaubern"-lcon. Zusätzlich gibt es einen "Inventory"-Bildschirm, in dem Ihr alle mitgenommenen Items anschauen und untersuchen könnt; es gibt eine scrollbare Karte, die automa-



Der Drache klein, läßt mich nicht zur Tur herein (ST)



Feines Automapping erleichtert die Orientierung (ST)



Insgesamt dürfen übrigens
10 Spielstände gespeichert
werden. Allerdings kostet wildes Speichern Gold, umsonst
ist es nur mit einem speziellen
Zauberspruch.



Wie weit bin ich schon? Das Tagebuch gibt genaue Auskunft (ST)



Voll beladen: Der Rucksack mit vielen guten Gegenständen (ST)



genommen, geschoben, gezo- Die Truhe achzt, die Flamme faucht, das Gehirn des Spielers raucht (ST)

Morgens wanke ich schlaftrunken in die Redaktion. murmle wirres Zeug wie: "Wo zur Hölle ist das Weihwasser für den Altar im Raum 64?" oder "Wie komm' ich an dieser blöden Krote vorbei?" Die Ursache für den chronischen Schlafmangel und

das Kopfschutteln der Kollegen ist das neue Meisterwerk der Bitmap Brothers: "Cadaver". Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchtverdächtig. Vor allem die teuflischen Ratsel bereiten dem Spieler schlaflose Nachte Jedes Puzzle ist aber mit logischer Uberlegung und dank vieler ver-



Hinweise steckter nach einiger Zeit zu knacken. Für die nötige Atmospháre sorgen die hervorragenden, farbenprächtigen und detailreichen Grafiken und ein super Digisound. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich in ange-

nehmen Abstufungen von Stockwerk zu Stockwerk. Ist der Keller noch ziemlich leicht, so daß man sich an die Steuerung und das Lösen der Rätsel gewohnen kann, steigert sich die Anforderung ans Spielerhirn im Erdgeschoß schon merklich. So durfte bei Cadaver selbst für Rollenspielpuristen wochenlanger

Spielspaß garantiert sein

Jeder

So sehen Spiele aus wie sie jeder Adven-Ture-Fan hebt. weiß jedenfalls ganz genau, womit ich mich in den nachsten Wochen beschaftigen werde "Cadaver" ist ein neuer Gech der Bilman Brotners Das Abenteurerleben auf dem

Computer hat selten soviel Spaß

werfen, aufstapeln und von allen Seiten betrachten. Alle Puzzles sind von kristallklarer Logik, wobei der Schwierigkeitsgrad schön kontinuierlich, mit wachsender Erfahrung, steigt. "Cadaver

läßt sich bewegen.

Gegenstand

kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat Ein Spiel der Extraklasse.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 85 Mark

in Vorbereitung

gemacht Es ist kaum zu glau-

ben was unser Held in den tiefen

Dungeons alles anstellen kann

Schwierigkeit: schwer



IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie.

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen? Wenn nicht, dann spielen Sie "SARAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino-Hit "Der Spion der mich liebte" nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse "Castle Master" eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat. Ubrigens: Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle **BONICO** -Spiele haben einen original **BONICO** - Aufklebert

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

ARABISCHE NÄCHTE

Prince of Persia

lelleicht erinnert sich noch jemand: Mitte der 80er Jahre begeisterte Broderbunds "Karateka" durch fantastische Animation und filmähnliche Handlung die C64-Besitzer. Um den Autor Jordan Mechner wurde es seitdem sehr still. Jetzt versucht er mit seinem zweiten Titel "Prince of Persia" den Erfolg des Vorgängers zu wiederholen. Zur Hand ging ihm dabei eine weitere Größe der amerikanischen Software-Szene: Dan "Choplifter" Gorlin, der die Amiga-, und die ST-Version programmierte.

Ort der Handlung ist nun ein Persien, das in seiner Märchenhaftigkeit direkt einem al-Hollywoodstreifen entsprungen sein könnte. Der bitterböse, spitzbärtige Großwesir Jaffar hat in Abwesenheit des Sultans die Macht in einem kleinen Königreich an sich gerissen. Natürlich weiß der Despot nichts Besseres zu tun, als sich beim Volk mit allen Mitteln unbeliebt zu machen. Nur ein geheimnisvoller Fremder, ein Abenteurer aus fernen Weiten, der sich versehentlich in die schöne Tochter des Sultans

Wie der Vorgänger Karateka" tauscht Prince of Persia nach einigen Spielstunden. Zwar gehört die Animation des laufenden, springenden und kletternden Helden mit zum Besten, was sich bisher auf meinem Bild-

schirm bewegte, das Spielprinzip hat jedoch einen Bart, der noch um einiges länger sein mußte als der des Oberschuftes Jaffar. Viel mehr als



durch leere Gänge laufen und ab und zu einen Abgrund überspringen kann man leider nicht machen. Waren Raume, Gange und deren Wächter genauso brillant dargestellt wie der Held, håtte das Spiel filmähnlichen Charakter, zudem die spär-

Irchen Soundeffekte gut gelungen sind. Hätte Cinemaware "Rick Dangerous" animiert, sähe das Ergebnis wahrscheinlich so aus

gute Jordan Mechner macht es einem nicht leicht: Einerseits verzaubert er den Spieler mit einem grandios animierten Helden der sich elegant durch die Gewölbe schlangelt. Seine flussigen Bewegungsablaufe sind schlichtwed atemberaubend

- man kann sich daran kaum sattsehen Andererseits bietet Mr Mechner in Prince of Persia reichlich wenig spielerische Abwechslung Zudem hinkt die restliche Grafik der ruhmreichen



und Eleganz steht, der kann zufrieden sein: Die vorhandenen Features sind gut aufeinander abgestimmt und vermitteln eine prima Atmosphäre. Ein Programm für Genießer



Showdown: Jaffars Stunden sind gezählt (Amiga)

verliebt hat, wagt es, die Faust gegen Jaffar zu erheben und wandert dafür geradewegs in den finstersten Kerker des Sultanspalastes. Jaffar, um keine noch so abgedroschene Gemeinheit verlegen, stellt nun der Prinzessin ein Ultimatum: Entweder entscheidet sie sich binnen einer Stunde für eine Heirat mit ihm bder sie wird sterben. Und während hoch oben im königlichen Palast der Sand gnadenlos durch eine goldene Uhr rinnt, macht sich viele Stockwerke tiefer ein unerschrockener Held daran, sich aus seinem Gefängnis zu befreien.

In dem Kerkerkomplex des Sultanpalastes nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Die vom Spieler gesteuerte Figur des Helden ist recht sportlich und kann so Abgründe überspringen, Plattformen erklettern, aber auch ganze Passagen auf leisen Sohlen durchschleichen. Zu Beginn ist er noch vollkommen unbewaffnet und so eine leichte Beute für die vereinzelt herumlaufenden Wächter. Ein Schwert kann jedoch, genauso wie diverse magische Tränke, in einem der vielen Geheimraume des Verließes gefunden werden. Finden kann unser Held jedoch auch den Tod, und zwar in mannigfaltiger Gestalt: Plattformen stürzen unter den Fü-Ben des Spielers krachend in die Tiefe, ganze Passagen starren plotzlichen vor tödli-Teile chen Klingen, Deckenverkleidung drohen unserem Helden den Schädel zu zerschmettern. Aber auch in höher gelegenen und gastlicheren Teilen des Palastes ist der Spieler alles andere als sicher. Ist schließlich auch der letzte säbelschwingende Wächter geschlagen, steht ihm als Hindernis vor Thron und Braut noch Jaffar selbst bevor. Dieser entpuppt sich als begnadeter Schwarzmagier... wi



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 80 Mark

S-DOS Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA Grafik: 67 %

Sound: 56 Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant







Jordan Mechner's genial animierter Held in Nöten: kampfend, springend, sterbend... (Amiga)





Wenig begeisternde Keilerei in Level drei (ST

ZUKUNFTS-PERSPEKTIVE

n den Kinos lief vor kurzem teilen. Level 1 ist ein schweder dritte Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie, doch für den trauten Heimcomputer erscheint gerade das Spiel zur zweiten Episode der Triologie. In "Back to the Future II" pendeln die Filmhelden Marty McFly und Doc Brown zwischen den Jahren 1955, 1985 und 2015 und schlittern haarscharf an so manchem schwergewichtigem Zeitparadoxon vorbei. Das Spiel besteht aus fünf unterschiedlichen Programm-

rer Skateboard-Geschicklichkeitstest. Als nächstes folgt ein sehr einfaches Tüftelspiel, bei dem Ihr Martys Freundin Jennifer aus einem Haus lotsen müßt. Zweikampf-Action erwartet Euch in der nächsten Sequenz; Marty mu8 sich hier mit zwielichtigen Strolchen herumprügeln. Der vierte Level ist ein Verschiebe-Puzzle, bei dem Ihr ein Bild zusammensetzt. Zum Abschluß folgt ein Remix des Skateboard-Levels.

Keines der fünf Teilspiele hătte als eigenständiges Programm Aussichten, große Zuneigung zu ernten. Als leidlich originell zusammengeschnurtes Paket der Marke 'aus 5 mach 1' kann dieser Action-

Puzzle-Mix

halbwegs gefallen Grafik sowie Sound sind passabel und die Handlung bringt die FilmStory einigermaßen rüber. Die Mischung zwischen schweren, mäßig spielbaren Reaktionstests und ansatzweise guten. aber zu simplen Tüfteleinlagen ist zu unausgewogen Back to the Future II ist weder ein "Spiel-

zum-Film"-Desaster noch eine sinnvolle Bereicherung der Software-Landschaft

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARIST 46%

Grafik: 60% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA in Vorbereitung

in Vorbereitung

IR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie.

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen? Wenn nicht, dann spielen Sie "SARAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino-Hit "Der Spion der mich liebte" nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse "Castle Master" eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat. Ubrigens: Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle BONICO - Spiele haben einen original RONACO - Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

TRY AND ERROR

achdem er sein erstes Abenteuer überaus erfolgreich gemeistert hat, startet der nimmermüde Rick Dangerous zu seinem zweiten Ausflug. Für das Drehbuch wurde erneut das englische Programmierteam Core Design engagiert. Am Grundkonzept haben sie nicht gerüttelt: "Rick Dangerous 2"

ist wie der Vorgänger ein taktisch gewürzter Geschicklichunzähligen keitstest mit "Huch"- und "Aha"-Erlebnissen. Umfang und Spezialeffekte haben dafür deutlich zugeleat. Fünf verschiedene Szenarien, die jeweils mit einer animierten Intro-Sequenz eingeläutet werden, muß der un-

Selten habe ich eine so tolle Fortsetzung gesehen. Hier stimmt einfach alles. Überall gibt es neue grafische Details zu entdecken. und ieder Level wartet mit einer komplett anderen Spielumgebung auf. Alle Rätsel sind mit genug Ge-

hirnkapazität, der nö-

satz zum ersten Teil kommt bei Rick Dangerous 2 auch der Humor nicht zu kurz. Der ungläubige Gesichtsausdruck von Rick, wenn er mal wieder das Zeitliche segnet, ist schon eine Klasse für sich. "Rick Dan-gerous 2 " garantiert

zu lösen. Im Gegen-

tigen Abenteurer-Ausdauer und Spielspaß für Wochen. Mein Rat: unter Einsatz vieler Sprite-Leben Sofort kaufen!

Endlich einmal eine gelungene Fortsetzung: Der zweite Teil ist wesentlich ausgefeilter und durchdachter als das (schon recht ordentliche) erste Rick Dangerous-Spiel. Die Liste der sinnvollen Verbesserungen schier unendlich: Der

Schwierigkeitsgrad steigert sich diesmal langsam, aber sicher; die Grafik ist besser und variantenreicher; mehr Extras bringen Abwechslung ins Spiel; es gibt etliche geheime Räume; die Puzzles sind größtenteils logischer und meist recht witzig:



kurzum, Fortschritt auf der ganzen Linie. Bis auf ganz wenige Ausnahmen kann man rede Situation mit Können und Wissen schaffen, der Zufall spielt selten eine entscheidende Rolle. Über eines muß man sich allerdings im klaren sein: Man kommt

bei Rick 2 nur nach dem Motto "Try and Error" weiter. Um herauszubekommen, was ein Schalter bewirkt, muß man ihn betatigen: Entweder löst er einen tödlichen Laser aus, oder er zaubert einen lebensnotwendigen Aufzug herbei

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

S-DOS

in Vorbereitung

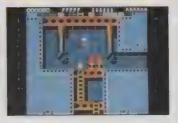
AMIGA in Vorbereitung

ATARI ST

Sound: 45 % Schwierigkeit: schwer

in Vorbereitung





Jeder der funt Level von "Rick Dangerous 2" bietet eine unterschiedliche Grafik (ST)

erschrockene Rick bestehen. Vier davon darf er nach Wunsch anwählen, den fünften Level gibt's erst zu sehen, wenn zuvor alle vier anderen geschafft wurden. Im Gegensatz zum ersten Teil wird diesmal ab und zu gescrollt - vertikal wie horizontal. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt, der nimmt einfach eine andere Abzweigung.

Rick hat keine seiner Fähigkeiten eingebüßt und die erprobte Ausrüstung ist ebenso wieder mit von der Partie: Er kann springen, krabbeln, schießen, Bomben legen und diese sogar am Boden entlang schlittern lassen. Praktisch jeder Raum ist mit Gegnern, Schaltern, Aufzügen, brocken und anderen Widrigkeiten angefüllt.

■ Auf dem Eisplaneten sollte man sich vor rutschigen Plattformen in acht nehmen, sonst schlittert man ins Verderben (ST)



Hinter dieser Kiste steckte eine Portion Kleingeld (Amiga)

BEZIEHUNGSKISTEN

ehrjahre sind keine Her- birgt sich mitunter eine Münrenjahre!" grummeit der weise Magier dem Zauber-Azubi zu. Als "Apprentice" muß sich der Nachwuchs durch 16 horizontal scrollende Levels schlagen, um die Aufnahmeprüfung für die Gilde der Magier zu bestehen. Als Zugabe gibt es 18 Bonusrunden zu entdecken. In bewährter Jump-and-Run-Manier überbrückt der Apprentice mit gewagten Sprüngen so manche Kluft und weicht niedlichen Gegnern aus. Vielseitig verwendbar sind die Kisten, die in jedem Level herumstehen. Hinter ihnen ver-

ze (in Läden könnt Ihr dafür Extras kaufen); oft braucht man sie auch als Plattform, um weiterzukommen. Vortrefflich lassen sich durch die Kisten Gegner blockieren und mit einem genauen Treffer sogar vernichten. Aber Vorsicht: Während z.B. ein Igel angesichts einer Kiste in seiner Laufbahn brav kehrtmacht, kickt ein Zauberbesen sie in Eure Richtung. was ein Leben kosten kann. Besonders lästig sind Eulen, die sich Kisten schnappen und an einer anderen Stelle wieder fallenlassen.

Das Spiel ist ernst-Zune" - HT 3 SUB In so der .ump-and-Run-Marier wichtelt ein butziger Zipfe multzermatz

durch eine so de Angah . r La.els de in er Genemi gange und drolliger Monster sind Mit den Kisten 1951's on

viel Schabernack anstellen versteckten Bonusrunden zu (man plaziere z B. eine vor ei- entdecken nem Besen, welcher die Kiste Spielbarkeit sind tadellos

wegkickt und damit ein anderes Monster trifft - äußerst subtil). Wer gradlinig aufs Durchqueren der 16 Basistevels aus ist, wird das Programm schnell durch haben. Der Witz an der Sache liegt darin, die zahlreichen

Steuerung und

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA 68%

Schwierigkeit: leicht

in Vorbereitung



Wenn der Gegner blinkt, führt er eine Schriftrolle bei sich (Amiga)

SPIESSRUTENLAUF

imbo's (

re Anleitung eines Programms sollte dazu dienen, dem Käufer Spielablauf und Aufgabenstellung zu vermitteln. Die deutsche Übersetzung der "Flimbo's Quest"-Anleitung schafft dies nicht ganz: außer herzhaften Lachern bringt sie rein gar nichts. Highlights dieses literarischen Verbrechens' sind u.a. die Eindeutschung von Joystick ("Lenkstange") Disketten-Laufwerk ("Fahrspeiler").

Zum Glück kapiert man das Spiel nach kurzem Testhüpfen auch ohne Anleitung. In einer horizontal scrollenden Landschaft, die mit etlichen Plattformen durchzogen ist, muß sich Flimbo (laufend, hüpfend und schie-Bend) mit allerhand Getier herumärgern. Meistens hinterlassen die Feinde nach ihrem Ableben ein paar Goldstücke. Damit könnt Ihr Euch in Shops Hilfsmittel kaufen, die Euer Überleben sichern: Unverwundbarkeit, ein besserer Schuß und "Slow-Motion" für die Feinde sind im Angebot. Um in den nächsten Level zu gelangen, braucht Ihr mehrere Schriftrollen, die man bei Gegnern und in Shops findet.

Nichts gegen einfache Spiele, aber Flimbo's Quest ist wahrlich night besonders aufregend Feinde abmurksen. Gold und Schriftrollen aufsammeln das war's. Selbst in hoheren Levels andert sich bis auf die Grafik so gut wie

nichts. Auch das Extrawaffen- anzureichen



origineller sortierl Zugegeben, macht anfangs durchaus Spaß, langfristig aber sinkt die Motivation deutlich. Flimbos Abenteuer lassen sich am ehesten mit "Hawkeye" vergleichen, ohne an dessen Qualitäten her-

Witzigerweise Arsenal war bei ahnlichen Pro- spielt sich die C 64-Version besgrammen schon besser und ser als die Amiga-Umsetzung.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

IS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 63% Sound: 56 % Schwierigkeit: mittel

C 64

59% Grafik: 69 % Sound: 68 %

Schwierigkeit: mittel

POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Halb Insekt, halb Maschine: Robofly! (Amiga)



Ein bisserl Vendetta für den Held im schwarzen Unterhemd (C 64)

FLIEGENABWEHR

ute Nachricht: Ein paar ne Handvoll Sonderwaffen. Jährchen noch und das ganze lästige Insektenvolk wird durch den übermäßigen Gebrauch von Pestiziden ausgerottet sein. Dummerweise bringt das einige Wissenschaftler auf die Idee. künstlichen Ersatz zu züchten. Irgendetwas geht schief, das kybernetische Kleintier bricht aus den Labors aus und läuft Amok. Schön, daß es für solche Fälle Kammerjäger wie die künstliche Killer-

fliege "Fly Trap" gibt...
"Venus" bietet Altbewährtes: Zehn Welten, mit je fünf horizontal scrollenden Levels, ei-

und Bonusgegenstände, sowie eimerweise krabbelndes, und fliegendes Kleintier in der Rolle der Bösewichte. Außerhalb der zehn Bonusaufstellungen entpuppt sich unsere Killerfliege als fluguntauglich, so daß man sie eher vorsichtig durch die ersten Welten steuert. Später wird's hektisch: Dauerfeuernde Geschütze und lästige Mückenschwärme blockieren den Weg, Gravitationsfallen katapultieren den Spieler ins Leere, reflexartig aufgesammelte Bonusgegenstände entpuppen sich als tödlich.

In Sachen Grafik und Sound haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. Leider spielt sich Venus für einen offensichtlichen Wonderboy-Nachzieher zu träge. Action-Freunde werden so trotz eini-

ger Sonderwaffen nicht auf ihre Kosten kommen Das Spiel ist eher etwas für ga-Version kann man aber Tüftler, die gerne immer wieder durchaus mal anspielen



Anlauf nehmen, um eine bestimmte Hurde zuletzt doch noch zu meistern So erweisen sich Paßwort- und Continue-Option

schnell als machtig frustrationshem mend. Auf dem ST enttauscht Venus trotz einiger netter

Ideen, die etwas fetzigere Ami-

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 65 Mark

S-DOS nicht geplant

AMIGA Grafik: 68 % Sound: 65% Schwierigkeit: mittel

ATARIST 59%

Sound: 57% Grafik: 65% Schwierigkeit: mittel

C 64 nicht geplant

ABGEDROSCHEN

gilt als "Vendetta" Zeitvertreib sizilianischer Vollblut-Mannsbilder, die damit unehrenhaften Gesellen nach dem Leben trachten, welche ihre kleine Schwester entehrt haben. Beim neuen Action-Adventure von System 3 gibt es für die Blutrache ganz andere Gründe: Ihr steuert eine hart gebackene Söldnerseele auf Heimaturlaub, deren Bruder samt Tochter von garstigen Terroristen entführten wurden, die hinter einer Geheimformel her sind. Eine Stunde habt Ihr Zeit, um Euch durch diverse Levels zu kämpfen und mit Eurem Ferrari herumzubrausen, um die liebe Verwandtschaft zu retten. Spielprinzip und Grafik erinnern extrem an die "Last Ninja". Programme. Euer Held kann verschiedene Gegenstände und Waffen aufsammeln, mit denen er die Terroristen-Schergen bekampft. Die Fahrsequenzen zwischen den einzelnen Abschnitten sehen nach "Roadblasters" aus (Gas geben und viel Bumm-Bumm). Verläßt man einen Raum und kehrt zurück, tauchen alle hier besiegten Gegner garstigerweise wieder auf.

Vendetta ist ein "Last Ninja"-Verschnitt, der trotz guter C 64-Grafik weniger Spaß macht als das Vorbild. Das liedt zum einen an dem übertriebenen

Schwierigkeitsgrad, vor allem aber an der scheußlichen Steuerung

schnell um eine Ecke zu gehen

st viel Joystick-Feinjustage nôtig Bei Nahkampfen mit Gegnern regieri weitgehend der Zufall Oft trifft man Halunken nicht ohne so recht zu wissen, warum (und wird wahrend des ratiosen Sinnierens kurzerhand umge-

Das eigene Sprite reagiert nietet) Das Programm ist zu hochst umstandlich; um mal nervig, was die Motivation entsche dend bremst

Genre: Action-Adventure Hersteller: System 3. Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

S-DOS

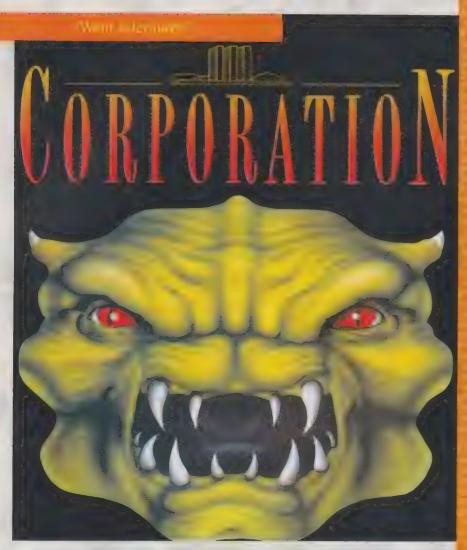
nicht geplant

ATARI S' in Vorbereitung

Grafik: 71% Sound: 55^a

Schwierigkeit: schwer





Die Frage ist offen: Arbeitet der berühmte Roboter-Hersteller U.C.C. wirklich mit Genmanipulation trotz gesetzlichen Verbotes? Die Gerüchte werden immer lauter und die Unsicherheit der Regierung immer größer! Als Geheimagent müssen Sie in die stark bewachten Gebäude eindringen und den nötigen Beweis finden und sicherstellen.

CORE hat hier eine komplett neue Welt geschaffen! 3-D-Grafik, perfekte Steuerung und Bewegungsmöglichkeiten machen aus diesem Programm ein ungewöhnliches Rollenspiel.

Dies ist wahr!

Jetzt für Amiga und Atari ST. PC-Version in Vorbereitung.









Das relevante Programm

TECHNISCHER OVERKILL IM

WUNDERLAND

Wonderland

angweilig. SO ein Nachmittag auf dem Land. Die kleine Alice sitzt mit ihrer Schwester Emily in einer Wiese, Emily liest ein Buch - ohne Bilder, wie langweilig. Alice döst. Als sie darüber sinniert, ob sich ein Spaziergang zum nahen Bach lohnt, erscheint ein weißes Kaninchen auf der Wiese. Es hält inne, zückt eine Taschenuhr, blickt panisch darauf und murmelt "Ich komme zu spät, ich komme zu spät!" - spätestens da erwacht Alices Neugierde: sprechende Kaninchen? Sie folgt dem Hasen in seinen Bau, fällt dort in einen abgrundtiefen Schacht, erwischt mit einer Hand ein Glas Orangenmarmelade und stürzt so ausgerüstet in eines der verrücktesten Abenteuer, die man sich vorstellen kann.

Kaninchen mit Taschenuhr? Schächte voller Orangenmarmelade? "Schuld" daran ist der Mathematiker und Schachexperte Charles Lutwidge Dodgson. Unter dem Pseudonym Lewis Carroll schrieb er für die kleine Alice Pleasance Liddell das Buch "Alice im Wunderfand" und sorgte damit im 19ten Jahrhundert für Furore. Die abgedrehte Geschichte um Spielkartensoldaten, eine wilde Teeparty und irrwitzige Kricket-Partien ist jetzt auf den Computer umgesetzt worden. Und nicht von irgendeiner Softwarefirma, sondern von Magnetic Scrolls, den Experten des des Textadventure-Genres.

Dabei sieht "Wonderland" nicht nach einem typischen Textadventure aus. Auf dem Bildschirm erscheint nach dem Starten des Programms eine Art "Adventure-Benutzeroberfläche". In einem Textfenster, das man nicht wegklicken kann, steht der Beschreibungstext, daneben blinkt ein Cursor für die Texteingabe. Bis dahin erinnert alles an ein normales Textadventure. Neu ist, daß man die Große des Fensters und die Schrift im Fenster beliebig verändern kann. Der Inhalt paßt sich automatisch der Größe an. Der Spieler kann Sätze im Text markieren und an eine beliebige Stelle kopieren: Praktisch, wenn man Wörter wie "Pterodactly" nicht noch mal tippen will. Der Kompaß, den man aufrufen kann, zeigt nicht nur die Richtungen an, in die man gehen kann, sondern schickt die Figur mit einem Klick in den angrenzenden Raum. Will man sich genauer orientieren, ruft man die Karte auf; jeder Raum hat ein eigenes Icon. Klickt man einen an, setzt sich Alice in Bewegung und macht im gewünschten Raum halt.

Im "Inventory"-Window sieht man die Gegenstände, die Alice mit sich schleppt. Klickt man zweimal darauf, erscheint eine detalllierte Beschreibung des Gegenstandes. Neu ist auch "Items in Room". Jeder Gegenstand in dem Raum, in dem man steht, hat ein eigenes Icon. Klickt man mit der Maus darauf, erhält man die übliche Beschreibung. Zieht man das Icon ins



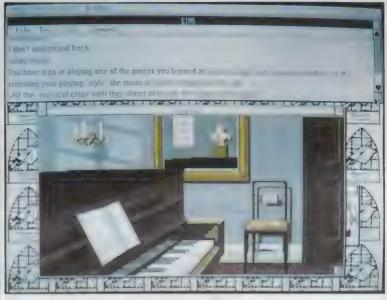
Der Hase rennt, Alice pennt (MS-DOS/VGA)



Komfort wird groß geschrieben: Wer ungerne tippt, greift auf die Objektliste zurück (MS-DOS/VGA)

"Inventory"-Fenster, ist er automatisch "eingesackt". Au-Berdem gibt es eine Liste aller Gegenstände und der dazu passenden Verben, mit der sich der wortlose Abenteurer schneil zurechtfindet.

Den letzten Schliff bekommt Wonderland allerdings durch seine 105 Grafiken (für jeden Ort ein Bild), die man aufrufen kann. Sie sind unterschiedlich groß, teilweise animiert und erstennen ebenfalls in Fenstern. Auch in die Bilder kann man klicken. An manchen Stel-



Eines der ersten Puzzles: Wie bekomme ich den Schlüssel aus dem Piano? (MS-DOS/VGA)

Endlich wieder ein gutes Text-Adventurel Eine Geschichte in unschlagbarer "Magnetic Scrolls"-Qualität, bei der man sich nächtelang durch riesige Textberge wühlen muß und die Phantasie Purzelbaume schlägt. Dabei geht "Wonderland"

noch meilenweit über die Klassiker des Genres hinaus Was kann man nicht alles mit dem Spiel anstellen: Hier ein Fen-



ster verschieben, dort Menüs öffen. Multi-tasking, Automapping; "Wonderland" laßt keine Wünsche offen. Leider muß man über exzellente Englischkenntnisse verfügen, um der Geschichte zu folgen. Wenn man dauernd im Lexikon nachschla-

gen muß, läßt die Motivation schnell nach. Nur für Kenner und Könner, die werden allerdings exquisit bedient.

len erscheint dann eine Menüleiste, die anzeigt, was man mit dem Gegenstand anfangen kann. Damit der PC nicht zum Erliegen kommt, während eine Animation lauft, ist Wonderland multitaskingfahig. Bei soviel Spielkomfort wurde der Parser nicht vergessen. Er "frißt" anstandslos die wildesten Satzkonstruktionen und versteht um die 4000 Worter. Man kann gleichzeitig alle Fenster anschalten, beliebig kombinieren oder Wonderland auch als reines Textadventure soielen. Die Programmierer haben sogar an musikalische Untermalung gedacht. An manchen Stellen erklingt eine forsche Melodie; 6 Stücke gibt's zu horen. AdLib wird neben

dem PC-Piepser ebenso unterstützt wie die Roland-Soundkarte. Das Spiel hält sich eng an den Roman. Wer das Buch gelesen hat, ist zwar leicht im Vorteil, man kann allerdings alle Rätsel auch "ohne" lösen. Wer völlig steckenbleibt, zieht die "Help"-Funktion zu Rate.

Soviel Komfort hat seinen Preis. Wer nicht warten will, sollte die ungepackte Version spielen. Dazu braucht man allerdings 5 MByte auf der Festplatte sowie 640 KByte RAM. Ein 286er AT mit Maus und VGA-Grafikkarte wird empfohlen, will man Wonderland genießen. Auf einem XT ist Wonderland nur als Text-Version vernünftig spielbar.

Wenn es so etwas we einen Rennwagen unter den Textadventures gibt, dann ist das Wonderland. Technisch ist das Programm derart nochgezuchtet daß es eine wanre Freude ist Der Spielkomfort ist auf einem schnellen AT ungeschlagen, auf

einem XT allerdings kaum vorhanden Magnetic Scrolls hat es wieder mal geschafft, das Textadventure-Genre zu revolutionieren. Auch die Geschichte ist fantastrisch. Ich hatte befurchtet, daß das recht phantasievolle Buch sich in ein wirres Adventure niederschlagen würde. Erfreulicher-



weise ist Wonderland weder unlögisch noch unfalr, auch wenn's manche Puzzles in sich haben. Je länger man Wonderland spielt, um so mehr beginnt man sich in die wundersame Logik des Buchs hineinzudenken. Allerdings ist das Englisch happig.

tast schon literarisch; ein Wörterbuch sollte man unbedingt neben den Computer legen, wenn man das Spiel in vollen Zügen genießen will. Wonderland ist ein Super-Adventure für Profis und Fortgeschrittene. Alle anderen sollten erst einmal testspielen, ob's ihnen zu anspruchsvoll ist.

Genre: Adventure Hersteller: Magnetic Scrolls, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 88% Grafik: 87% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

in Vorbereitung

AMIGA in Vorbereitung

nicht geplant

Unsere Eigenproduktion

"FUGGER"

war ein riesen Mega-Hit - und ist ein unvergessener Evergreen!

Doch jetzt kommt





Software Produktion



ne Rohstoffgewinnung ist im 22sten Jahrhundert denkbar einfach. Man steckt einfach ein paar Düsen in einen Asteroiden, lenkt ihn auf eine passende Umlaufbahn und baut dann gemütlich seine Mineralien ab. Solus ist einer dieser Minen-Asteroiden, die friedlich um den Mars kreisen. Plotzlich erreichen zwei irritierende Meldungen von Solus das Hauptquartier. Die Erste: "Wir sind auf unbekannte, sehr große Kreaturen gestoßen. Bitten um Anweisung." Die Zweite, nur ein paar Minuten später: Ein panischer Hilferuf. Seitdem - Funkstille. Sie steigen mit einem Shuttle auf, um auf Solus nach dem Rechten zu sehen. Das Adventure beginnt, sobald Sie den Orbit um Solus erreicht haben. Wenn Sie mit den tückischen Kontrollen des Shuttles klarkommen, stehen Sie schon bald unversehrt auf Solus. Bei näherer Betrachtung entpuppen sich die "gro-Ben Kreaturen" als Mutationen aus dem Genlabor, die Menschen für schmackhafte Appetithappohen halten. Es sieht ganz so aus, als waren die putzigen Viecher dank eines Lecks in der Reaktorkühlversorgung zur 30fachen Größe mutiert - reparieren ist angesagt, will man nicht als

ASTEROID MIT BISS

Earthrise



HAL läßt grüßen: Die "Pod Bay Doors" haben nicht nur Commander Bowman in "2001: Odyssee im Weitraum" Schwierigkeiten gemacht... (MS-DOS/EGA)

wird lediglich die EGA-Farbpalette genutzt Musik gibt's außer etwas PC-Geflöte enervierendem keine: auch die Grafik entspricht nicht mehr dem heutigen Standard, dafür läßt sich Earthrise problemlos auf Hard-Disk installieren al

"Mensch auf Toast"-Häppchen im Schlund eines Chinchillas landen.

Die Spielfigur wird, wie bei frühen Sierra-Adventures, mit der Tastatur durch Räume gesteuert. Hat man den Rand eines Raums erreicht, wird das nächste Bild geladen. Sechs Seit dem Infocom-Klassiker "Starcross" bin ich nicht mehr mit so einem Feuereiter durch eine handfeste SF-Story gestapft Am Anfang wurde ich noch durch die Grafik verschreckt. aber dann schlug der rabenschwarze und manchmal sehr bluti-

ge Humor gnadenios zu. Man Programmierer von "Earthrise" sich an der Space-Quest-Serie Eng schlertinisse verfügen

von Sierra orientiert hat, ohne dessen technische Finesse zu erreichen. Aber was soll's der Humor und der recht verstandige Parser wiegen die Minimalgrafik und die lasche Benutzerfuhrung wieder auf Auch die vielen Puzzles sind mit einiger

Disketten lang versucht man, die Mutationen mit Köpfchen

aufs Kreuz zu legen - Gewalt hilft hier nichts, klassisches

Knobeln um so mehr. Will man

beispielsweise dem forschen

Astronauten-Sprite den Helm

aufsetzen, so langt man munter in die Tasten und hofft dar-

auf, daß der Perser das Getipp-

te auch versteht - allzu an-

spruchsvoll sollte man nicht

formulieren. "Earthrise - The Solus Incident" erscheint vor-

erst nur für MS-DOS-PCs. Man

braucht 640 KByte RAM sowie

zwei Laufwerke oder eine

Hard-Disk, um ins All zu kommen. Es wird EGA- und CGA-

Grafik unterstützt; unter VGA

Uberlegung zu knacken. Allermerkt zwar sehr deutlich, daß der dings sollten sich nur Spieler an Earthrise wagen, die über gute

Man muß schon mutig sein, ein Programm zu veroffentlichen, das technisch derart hinter dem Mond ist Die Grafik ist kantig und klobig. PC-Prepser der knirscht gar schrecklich und der spartanische Spielkomfort laßt nicht mal Maus-

steuerung zu. Trotzdem bringt Earthrise einen Morderspaß Selten hat es soviel Spaß gemacht aufgefressen, aufgelöst, abgemurkst. zerstochen, zerstuckelt und zerhackt zu werden Der Programmierer Matt Gruson hat einen derart zynischen Humor,



Auch wenn man sich sehr stark an "Space Quest" orientiert hat, wurde nicht stupide geklaut, sondern adaptiert und sogar liebevoll zitiert. Wer wie ich Science-fiction mit einem Schuß Humor mag, muß Earthrise gespielt haben (auch wenn's ziemlich teuer ist)



Genre: Adventure Hersteller: Interstel, Zirka-Preis: 110 Mark

69% IS-DOS

Sound: 12% nicht geplant

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST nicht geplant

AMIGA

nicht geplant







Starr' nie auf fremde Monster: Einmal gezwinkert, schon ist man Frischfutter für das putzige Kerlchen (MS-DOS/EGA)



Vertrieh: 80Au/CD Eibinger Sexus I 6000 Frankfurt a Maio

BUNGO Serviceline

BOALCO Serviceline

Spelen 7 May hen Sie Tips zur Spielen Sie Tips zur Spielebläuff Unsere Spiel-Faperen helten weiter Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Un Ein Amel genügt. Tel. 0.09/77/07.25

The state of the s



COMPUTER-SPIELE

SPIONE WIE WIR

Operation Stealth

Santa Paragua ist ein netter kleiner Staat in Südameri-ka, dessen Regierung weniger nette Dinge treibt. Als eines Tages ein mächtig geheimes Testflugzeug der amerikanischen Luftwaffe entführt wird, deuten alle Spuren darauf hin, daß der kostbare "Stealth": Flieger nach Santa Paragua entführt wurde.

Der CIA-Agent John Glames sieht aus wie der Schwager von Filmspion James Bond und wird mit ähnlich heiklen Jobs beauftragt: Hinter der Maskerade eines harmlosen Touristen soll Glames nach Santa Paragua fliegen und dort herausfinden, was aus dem Stealth-Jet geworden ist. Die Probleme fangen für unseren wagemuten Agenten aber schon am Flughafen an: Kaum zeigt er seinen amerikanischen Paß dem schnauzbärtigren Offizier am Flugsteig, wird er in den nächsten Kerker geschleppt. In Santa Paragua liebt man alle "Americanos"...

"Operation Steatth" ist das neue Adventure von Delphine Software, die im letzten Jahr mit "Future Wars" ihren Abenteuer-Einstand gaben. Die Bedienung ist im Prinzip Nicht schlecht, was Delphine da hingezaubert hat, Im Gegensatz zum etwas verwirrenden und unlogischen Future Wars muß man diesmal nicht den Boden nach einzelnen Pixeln absuchen — die Programmierer haben im Punkt Spiel-

komfort dazugelernt. Die Geschichte ist atmosphärisch und

Spaß. Die Musik ist für ein Adventure wirklich erstklassig und auch die Grafik wurde nochmal ordentlich verbessert. Das einzig wirklich Schimme ist die lalende Amigasprach.

für Freunde des "Ba-

nanenrepublik-Krimi"-

Genres ein großer

Adventure-Freunde sollten sich "Operation Stealth" ansehen.

Seit Future Wars haben die Programmierer dazugelernt; die Story von Operation Stealth hat mehr Pep; dazu kommen ordentliche Grafik und für Adventure-Verhält-nisse sehr guter Sound. Operation Steatth erreicht nicht den Spiellwitz und das

hohe Puzzle-Niveau von Klassikern wie "Zak McKracken", aber

Eat!

die Delphine-Leute sind auf dem richtigen Weg. Ihr neuer Titel ist ein elegantes Agenten-Abenteuer mit Witz und Spielkomfort. Die Amigaund ST-Versionen sind spielerisch und gräfisch übrigens identisch; lediglich bei der Musik müßt Ihr

auf dem Atari einige Abstriche

Hills.

Genre: Adventure Hersteller: Delphine, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

ATARIST 73%

Grafik: 71% Sound: 56% Schwierigkeit: mittel

AMIGA 73%
Grafik: 71% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

gleich geblieben. Ähnlich wie bei den Lucasfilm-Adventures müßt Ihr kein Wort eintippen, alle Kommandos werden über das Anklicken von Verben und Objekten eingegeben. Einige Details wurden gegenüber Future Wars verbessert, um den Spielkomfort zu erhöhen. So muß man jetzt nicht mehr direkt neben einem Gegenstand stehen, um ihn zu nehmen oder zu untersuchen. Euer Agenten-Sprite stapft gegebe-



Mit dem amerikanischen Paß macht ihr Euch in Santa Paragua unbeliebt...



...doch wozu hat man einen praktischen Ausweis-o-mat in seinem Köfferchen?



Mit dem frisch gefalschten Paß kommt der routinierte Spion problemlos weiter.

nenfalls selbständig an die entsprechende Stelle.

Die Story ist ein munter brodelndes, sich nicht allzu ernst nehmendes Süppchen mit vielen Agentenfilm-Zutaten, die man aus einschlägigen Kinostreifen gewohnt ist: Schöne Frauen sind in der Regel hinter Eurem Leben her, Wissen-schaftler meistens verrückt und breitschultrige Jungs mit Maschinenpistolen eine schlechte Gesellschaft. Zum Test stand uns eine englische Version zur Verfügung. In Kürze soll das Spiel komplett in Deutsch erscheinen.

■ John Glames im Einsatz. Sein Abenteuer erscheint in Kürze auch komplett in Deutsch (Amiga).





Den King im Sinn, den Tiger im Genick... (MS-DOS/VGA)

centrasse

Hinter dieser Tür lauern die Monster mit der Zinskeule (Amiga)

DANN DOCH LIEBER LARRY

Search for the

es Maney ist ein Tolpatsch, ein Verlierer; immer belächelt, immer erfolglos. Les arbeitet bei der drittklassigen Fernsehstation "WILL" als Videotechniker und Mädchen für alles - ein öder Job ohne Abwechslung. Als der Chef von WILL als Werbegag demjenigen 1 MIIlion Dollar verspricht, der den "King des Entertainment" findet, wittert Les seine Chance. Er verschwindet in der Mittagspause, um den King zu finden. Das Grafik-

adventure "Les Manley in: Search for the King" wurde von Steve Cartwright ("Hakker", "Aliens") programmiert. Ähnlich den Sierra-Programmen steuert man Les mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur. Kommt man zum Bildrand, wird nachgeladen. Um eine Aktion auszulösen, tippt man englische Befehle. Das Programm unterstützt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Grafikkarten. Um Les zum King zu bringen, braucht man 640 KByte RAM.

Das ist schon dreist Der gute Les ist recht deutlich bei "Leisure Suit Larry' abgekupfert. Auch das Adventure-System sieht aus, als kame es aus der Sierra-Schmiede: sogar der Parser weist ähnliche

Schwachstellen auf Sieht man über den offensicht- se recht weit hergeholt. Ein lichen Klau hinweg, kommt man mit fortgeschrittenem hätte Les gut getan



Spielen auf seine Kosten. Steve Cartwright, der sich noch nie an ein Grafik-Adventure gewagt hat, gibt hier seinen recht spritzigen Einstand. Zu einem fröhlicheren Gesicht langt's trotzdem nicht, denn die Ratsel sind teilwei-

Schuß mehr Eigenständigkeit

Genre: Adventure

Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68% Grafik: 75% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

ERBSCHLEICHER

Heri

uch Erben will gelernt sein. Wenn Euch der reiche Onkel eine Farm samt Goldschatz vermacht, dann ist das eigentlich ein Grund zur Freude Doch auch Reichtum macht nicht unbedingt glücklich. Probleme gibt es jedenfalls genug. Beim Notar wird das kostbare Testament verschlampt, ein Gangsterkartell ist hinter Euch her, und das nötige Kleingeld für eine Reise zu dem geerbten Landsitz muß auch erst beschafft werden. Genug Stoff für ein zünftiges Abenteuer, Also. nicht lange gezögert, sondern ran an die Maus und losgeklickt. Alle Aktionen in "Fatal Heritage" steuert Ihr über Icons. Im Laufe des Spiels trefft Ihr auf eine Menge anderer Personen, mit denen Ihr eifrig deutsche 'Multiple Choice" - Konversation machen müßt, wenn Ihr Euer Ziel erreichen wollt. Allerdings solltet Ihr Euch nirgendwo zu lange aufhalten. Die Killer des Kartells sind Euch unerbittlich auf den Fersen. Wenn das Geld knapp wird, habt Ihr die Möglichkeit, durch kleine Würfel- und Kartenspielchen die Geldbörse wieder aufzufüllen.

"Fatal Hentage" ist eine runde Sache. was man wahrlich nicht von vielen deutschen Abenteuern sagen kann Die Rätsel sind schön knackig; die Steuerung einfach und zweckmäßig Einzig die Story und die Konversations-

HS-DOS

nicht geplant

ATARI S

nicht geplant

Sequenzen håtten etwas weni- Hentage" beginnt das Abenger flach ausfallen können: So teuer schon vor der eigenen ganz wollte das mit den Witzen



noch nicht klappen Die Digi-Bildchen gewinnen keinen Kunstpreis, sind aber recht nett "Fatal Hentage" ist das Richtige für Leute, die nicht immer nur in Science Fictionund Fantasy-Welherumlaufen ten wollen. Bei "Fatal

Haustur

Genre: Adventure Hersteller: Delta Konzept, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA Grafik 60% Sound: 54 %

Schwierigkeit: schwer

nicht geplant

COMPUTER-SPIELE

Murder

sig fegt der Wind um das einsame Landhaus, der Vollmond spendet fahles Licht. Eine Treppe knarzt unter der Last von Schritten. Ein Schuß, ein Schrei - schon haben wir die Schererei. Just als in einer piekfeinen Residenz eine Gesellschaft stattfindet, passiert eine Riesenferkelei: Einer der Gäste liegt plötzlich leblos auf dem Boden; das Blut gluckert in den teuren Teppich. Die Beamten von Scotland Yard schieben gerade Dienst nach Vorschrift und werden erst in zwei Stunden am Tatort ankommen. Eine gute Gelegenheit für Sie, den weltberühmten Detektiv, innerhalb dieser Zeitspanne das Mörderspiel aufzulösen: Wer hat wen womit abgemurkst?

Beim Krimi-Adventure "Murder" wird nur in mehrstöckigen, feudalen Häusern gemordet. Hausherren, Gaste und Personal schleichen herum, die Leiche liegt mal im Wein-



Ein klassischer Software-Krimi in stilechter Schwarzweißgrafik mit allerlei schönen Leichen (Amiga)

keller, mal im Rosenbeet. Zu Spielbeginn erscheint eine Zeitungsschlagzeile, in der Ihr einen von vier Schwierigkeitsgraden wählen könnt. Außerdem darf man durch Wechsel von Datum und Schauplatz des Verbrechens den Fall ändern. Spielprinzip und Grafik ändern sich nicht, doch Mörder, Opfer und Motiv wechseln. Theoretisch lassen sich so etwa drei Millionen Fallvarianten erzielen.

Das Szenario wird in perspektivischer Grafik von schräg oben gezeigt. Durch Mausklicks wechselt Euer Bildschirmdetektiv den Raum:

Die klassischen Krimis von Agatha Christie bieten erlesene Morde in gepflegtem Rahmen. Für mich haben sie nur einen Haken: Wenn ich nicht höllisch aufpasse. fange ich so ab-Seite 40 an, mit den vielen

kommt der Baron auf einmal her? Mit wem ist der Butler verheiratet? Wer war doch gleich wieder die Leiche? Ahnliches Kopfzerbrechen bereitet mir manchmal Murder. Spielidee und Aufmachung machen einen prächtigen Eindruck, doch trotz des elektronischen Notizbuchs droht Verwirrung. Wenn man Dutzende von Zeugenaussagen à la "Ich ging um 10:01 Uhr in die Küche" oder "Ich heß das Taum den Fall anhand von Indizien und Informationen zu lösen. Der Spielstand kann nicht gespeichert werden. schentuch um 10:02 Uhr fallen" beisammen hat, sieht man den Wald vor lauter Baumen nicht, Dabei sind viele Fälle sehr simpel und mit etwas gekonntem Raten in ein, zwei Minuten losbar Da wären wir

auch schon beim

nachsten Problem:

mittels einer Lupe untersucht er Gegenstände oder verwickelt eine der anderen Spielfiguren in ein Gespräch. Man kann ganz allgemein plaudern oder konkrete Fragen stellen,

wobereine Art "Satz Construktion Set" hilfreich zur Seite steht. Erscheint Euch eine Aussage hilfreich für die Lösung des Falls, könnt Ihr sie vom

Programm in Euer Notizbuch

schreiben lassen. Gegenstän-

de lassen sich auf Fingerab-

drucke hin untersuchen. Ihr

habt zwei Stunden Echtzeit,

Die Abwechslung läßt sehr zu wunschen ubng Zwar ändern sich Einzelheiten (wer ist die Leiche, wer hat mit welcher Waffe zugeschlagen?), doch Spielablauf und Grafik bleiben im wesentlichen gleich Außerdem kann man nicht speichern, was bei einem Adventure eine Schande ist. Murder hat ein interessantes Konzept zu bieten, doch der Spielspaß blieb auf halbern Wege mit einem Dolch im Rucken auf der Strecke.

Personen nicht mehr klarzukommen. Wo

Die Atmosphäre elnes typisch britischen Landhauses ist in U.S.-Goldà "Murder" sehr schön eingefangen. Man wartet formlich darauf, daß der Butler zum Fünfuhrtee bittet und die Dame des Hauses Gurken-Sandwich und Ingwer-Marmelade

reicht. In so einer Umgebung läßt sich stilvoll morden und dem Detektivhandwerk nachgehen. Doch das macht leider nur den zwar die theoretische Möglich- aber danach wird's ziemlich zah

keit, sich an einer Unzahl von Fallen zu versuchen, doch spätestens nach dem zehnten Verbrechen kommt gepflegte Landhauslangeweile auf. In immer gleichen Räumen, die immer gleichen Tatverdachtigen anklicken und verhören, zehrt auf Dauer

ganz schon an den Nerven. Die gute Spielidee ist leider irgendwo im englischen Nebel verlorengegangen. Ein paar Stunden halben Spielspaß aus. Man hat lang macht das Programm Spaß.



Genre: Adventure

Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

IS-DOS

Vorbereitung

ATARI SI

in Vorbereitung

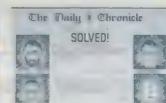
Sound: 7% Grafik: 42% Schwierigkeit: einstelfbar

36%

in Vorbereitung







Dem Tater auf der Spur - ein Fingerabdruck auf der Mordwaffe hat ihn verraten (Amiga)

COMPUTER-SPIELE

MISTKÄFER

ie ägyptischen Götter waren noch nie für ihre Mildtätigkeit bekannt. Als armer Sterblicher mußte man schon immer höllisch aufpassen wenn man nicht in Ungnade fallen wollte. Einmal nur haben Sie vergessen dem Sonnengott "Ra" zu huldigen - und schwupps: schon hat er Sie in einen Skarabaus verwandelt In nördlichen Breiten sind diese Krabbeltierchen auch als Mistkafer bekannt. Keine angenehme Lage. Da "Ra" aber kein Unmensch ist, gibt er Ihnen noch eine k - - - Chance Der Sonnengott .- " ichtet Sie also in seine Lieblings-Pyramide und stellt ihnen eine wahrhaft titanische Aufgabe. Wenn es Ihnen gelingt 100 Puzzles zu losen, dann werden Sie als Mensch wiedergeboren und mussen Ihr Leben nicht als Käfermumie beenden

Die Aufgabe ist eigentlich ganz einfach. Als Kafer können. Sie ûs das Spielfeld krab-Steine verschieben. "." Cursor steuern Sie d- Symbole an und *1' - '- se Steinpaare dann a. . . . Sind alle Steine ver-5.1 Au to erhalten Sie ein



Der nächste Schritt des Kälers kann schon sein letzter sein. (Amiga)

Paßwort und dürfen sich an der nächsten Aufgabe versuchen. Da der Sonnengott aber ziemlich gerissen ist, hat er zwei Bedingungen gestellt: Man kann nur Steine mit demselben Symbol auflösen; außerdem müssen Sie auf einer senkrechten oder waagerechten Linie liegen. Zum Glück kann unser Mistkäfer Steine, auf denen er steht, verschieben. Zusätzlich sind weitere Gemeinheiten eingebaut. Es gibt unbewegliche Steine, die zwar genauso aussehen wie normale, aber leider wie festgewachsen an ihrem Platz verharren. Daneben sorgen Teleporter, die Sie wild über die Spielfläche beamen, Eisflächen und brüchige

Bodenplatten für weitere Konfusion

Neben diesem reinen Denkspiel-Modus ohne Zeitlimit hält 'Ra" für ungeduldige Naturen 35 weitere Level in einem Arcade-Modus bereit. Hier sorgen happige Zeitvorgaben und tiefe Abgründe für zusätzlichen Nervenkitzel. Als ausgleichende Gerechtigkeit fliegen Goldmünzen über das Spielfeld, die unser Skarabaus einsammeln kann. Am Ende eines jeden Arcade-Levels darf er diesen Schatz gegen Zaubersprüche eintauschen, die ihm das Leben in der nächsten Runde etwas leichter machen. So kann er z.B. für 30 Sekunden das Spielfeld überfliegen oder alle Steine mit denselben Symbolen auf einmal auflosen. Die Spielstände lassen sich jeweils speichern. Wer hier zehn Runden übersteht, hat den Gott gnadig gestimmt und darf fortan wieder auf zwei Beinen durchs Leben gehen.

Zusätzlich bietet das Programm eine Editier-Funktion, mit deren Hilfe man eigene Spielflächen gestalten oder vorgegebene Level ändern kann. Die Hintergrundgrafik ist an die Wandmalereien in Pharaonengråbern angelehnt und für Pyramidenstimsorat mung.

Ganz schön hart, so ein Käferleben. Die Puzzles, die ich in "Ra" lösen mußte. sind nicht von schlechten Eltern Man ist oft versucht. den Joystick frustiert in die Ecke zu feuern. Zum Glück hat man dann doch in den mei-

sten Fallen einen Gei-

stesblitz. Bleibt die Inspiration borgenen Tücken angefreundet, und wieder Versuchen. Ein falscher Schritt und die ganze Mühe war umsonst. Für ein Puzzle-

spiel hat es meines Frachtens etwas viele Unwägbarkeiten. Trifft man auf einen unverschiebbaren Stein, dann kommt

man oft mit logischen Überlegungen nicht weiter, sondern nur durch långeres Ausprobieren. Hat man sich mit diesen ver-

aus, dann heißt es Versuchen dann garantiert "Ra" allerdings lang anhaltenden Knobelspaß und Dauersitzungen vor dem Computer

- . Ra ist durch-. Jiich off-: · · · · · men · · · · Trotz-" "-ch nicht

' . . . Das 1 4 ger Line + many . - File Minns :6 - ..

.

ber wo der Teufel im Detail steckt. Bei Ralartet das Losen eines Levels richtiggehend in Arbeit aus, da enorm viele Steinchen wegzuklicken sind und man leicht den Überblick verliert.



Außerdem will mir nicht in den Kopf, warum man nicht von vornherein erkennen kann, ob ein Stein bewegbar ist oder nicht. Warum mu8 ich das jedesmal durch Ausprobleren heraustinden? Auf Dauer etwas nervig, besonders bei dicht bevolkerten Le-

vels. Wer sich an diesen beiden Kritikpunkten nicht stört, der bekommt für sein Geld viel Spiel geboten: 175 Levels, Editor, Pa8worter, Extras und ein stilvolles Ambiente.



Genre: Denkspiel Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

IS-DOS in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA Grafik: 68 % Sound: 56%

Schwieriakeit: schwer C 64

in Vorbereitung







im Arcade-Modus zählt Schnelligkeit und eine ruhige Hand. (Amiga)





Bitte Karten an der Perforation beraustrennen

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!



JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

GERCHANK-ABO

POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Händler ist!

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spall - ein Jahr lang oder länger.





Eure Nachricht an die Redaktion

MITMACH-KART		M	ITMA	CH-	KA	RT
--------------	--	---	------	-----	----	----

Folgende Artikel aus Ausgabe	haben mir besonders gut gefallen	
1		Seite
2.		Seite
3.		Seite
Bei diesem Artikel hat mir die grafisc	he Gestaltung am besten gefallen:	
4.		Seite
Ich wünsche mir für die nächsten Hef	te folgende Thernen:	

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips:

	ABONNEMENT		
12 Ausgaben abonnieren. Ich bezehle i Zwe Zustellung erfolgt per Post frei Ito	wiere spreis von 69,00 DM. Ausward zeg. Potroj für des Normament in vorus nach Erhalt der Rochwung. us: Des Abonnement verlangert sich automotisch um pm Bedingungen. Ich kann jedecant zum Ende des		Die 60 Pf Briefmarke hier auftdebeni
Numa, Vornama		Antwortkarte	
Strolle, Houseumour		Аптионкапе	
PLZ, Welmort		Power Play	
Telefon(Yorwahl)	Alter	Abonnement-Service	
Dehem, 1. Universchrift Ich bazeitle Jührlich	heliptikriki viertejähelki	Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2	
Verlag AG, Postfach 1304, 801	norhalb van acht Tagan bol Markt & Technik 13 Haar widorrofon, Zur Wahrung der Frist ng des Widorrofs, ich bestiltige die Kanntals- ih moino 2. Untorschrift.	8013 Haar	
Detum, 2.Unterschrift	01/AD 1010		
TO NOT	GESCHENK-ABO	0	
POWER PLAY) bezahle ich 69 90 DM Hous Das Abonnement ist C Illmittlert in om wateres Jahr zu den dann gültiger Zentrountes kundigen.	PLAY verschenken Für dieses Geschenk (12 Ausgeit (Arsland zzgl. Porte) Die Zustellung scholgt per Past wel 12 Ausgeben verfängert sich automatisch in Bedingungen. Ich kann jodorzeit zum Ende des bezahl	from	Die 60 Pf Briefmarke hier auffiziebenf
Moine Adresse als Besteller:	and dus let dor/ die Glückliche:	Antwortkarte	
Strole discountry	Shelle, Havenumer		
PLZ, Welmort	PLZ, Welmpt	- 1	
Tolefon(Verweld)	Indian (Versein)	-	
lich bezahle des Goschenkabennument nuch Erleit der Rochnung	□ bargabilia durch Sankamzug	Power Play	
Environment	N	Leserservice	
Coldmantw			
AG, Postfach 1304, 8013 Hear w	erhalb von acht Tugen bei Markt & Technik Ver viderurlen. Zur Wahrung der Frist genagt die rec s. Ich bestätige die Konstnisnahme des Widerru ft.	Hans-Pinsel-Str. 2	
Datum, 2. Unterschaft	07/AD 101	8013 Haar	
TELEVILES.	ER - HITPARADE		Due 60 Pf
Gewinnt mit POWE Die Teilnahmebedingungen findet	_		Briofmarks hier cultilebeni
Folgondo drei Spielo gofallea mir	zur Zeit am besten:		
1.			
2.		Antwortkarte	
3.		D D/	
Ich bositzo folgonden Computerty	rp:	Power Play Redaktion	
Absonder:		Markt&Technik Verlag AG	
Home, Vername	Aber	Hans-Pinsel-Str.2	
Streffe, Housenman		8013 Haar	
PLZ, Wohnort			

Diase Vereinbarung können Slo innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Hoor widerrefen. Zur Wahrung der Erist genugt die rechtzeitige Absondung des Widerrufs.

Bitte Karten an der Perforation beraustrennen



Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

TOP TEN

- 1. Sim City
- 2. Klax
- 3. Emlyn Hughes Soccer
- 4. F 29
- 5. Rings of Medusa
- 6. Lost Patrol
- 7. Logo
- 8. Tie Break
- 9. Midnight Resistance
- 10. Rainbow Islands

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Bomico Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Oktober 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. al

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer POWER-PLAY-Leser.

iese Seite der POWER | PLAY ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-. Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden naturlich auch genannt. Als zusätzliches Bon- !

bon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jager ab. Deshalb bitten Wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgroße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste. und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Naturlich zahlen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten



Ganz auf Hard'n Heavy Verklaxt nochmal! Der Highscore stammt David Ehrenbrink von Stefan Stürzer

wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen konnen.

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG **Redaktion Power Play** Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

Alien Crush

PC Engine: 173.213.500 von Petra Rahmlow, Berlin

Atomix

Amiga: 231.050 von Marcel Ritter, Essen

Atomix

Amiga: 235.815 von Peter Hirtesheim, Essen

Battle of Britain

Amiga: 15.875 (Me-109) von Alex Seemüller, CH-Effretikon

Amiga: 82.245 von Uwe Frese, Bremen

California Games

Lynx: 44.132 (Footbag) von Antje Stübling, Berlin

California Games

Lynx: 6.300 (Surfen) von Marco Weber, Calberlah

Mega-Drive: 881.200 von Jürgen Löffler, Schwenningen

Golden Axe

Mega Drive: 221,7 (Arcade) von Andreas Simmer, Dinslaken

Hard Drivin' ST: 128.729 von Ren Dreibus, Biebergmünd-Kassel

Hard'n Heavy C 64: 40.460 von Darid Ehrenbrink, Emsdetten

Hawkeye

C 64: 179.500 von Andr Hölk, Klein Offenseth

Klax

Amiga: 1.062.455 von Christina Busch, Lehrte

ST: 1.968.385 von Peter Trieb, A-Wien

Amiga: 2.487.395 von Stefan Stürzer, München

C 64: 215 850 von Oliver Wieban, Wermelskirchen

Nebulus

ST: 57.312 von Patrick Ruch, Nürnberg

Rainbow Island

C 64: 2.020.080 von Frank Hüglin, Bahling a.K.

Rainbow Island

ST 1.242 730 von Ralf Husi, CH-Niederdorf

RVE

eingestellt ist

ST: Tetbury in 0:53:50 von Robert Konietzny, Hannover

Space Harrier II

Mega-Drive 10.257000 von Thomas Jahn, Biedenkopf

Amiga: 385 000 von Sönke Raufeisen, Flensburg

Super Mario Land

Game Boy: 999 999 von Raimund Gruber, A-Salzburg

Super Mario Land

Game Boy: 284.170 von Bernd Druffel, Hörvelsingen

SonSon 2

PC Engine: 264.200 von Thomas Denk, A-Mühlheim

C 64: 9.806 von Thorsten Mies, Wuppertal

Game Boy: 178.957 von Sacha Kym, CH-Prattein

Truxxton (Tatsujin)

Megadrive 1 659.700 von Michael Abraham,

Bodenkirchen

Turrican

Amiga 1.158.850 von Gerd Bordon und Christian Ohneberg, Rastatt

Amiga: 205.391 von Marcus Bär, Eltville-Erbach

C 64: 519.320 von Wolfgang Heda, DDR-Aschersleben

Wonderboy C 64: 318.100 von Sven Ehlert, Bohmte

Xenon 2

ST. 341.365 von Stefan Hartmann, Ilvesheim

X-Out Amiga: 426,560 von Micky Hill, Berlin

Amiga: 422.900 von Thomas Beck, Königswinter

ECS GMBH MÜNCHEN - HAMBURG

GAMEBOY

Double Dragon Teenage Mutant Ninja T. Puzznic Match Mania **Bomber Boy** Sokoban **Pipe Dream** Pitman Pinball Nemesis Castlevania Batman **Ghostbusters** Ishido **Bural Fighter Boulder Dash** Monster Truck Tetris **Tennis** Super Marlo Land Gremlins II F1-Dream

Gameboy Fan Gameboy Player

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Puzzleboy 39,00 Loderunner 39,00 Flipull 39,00

SEGA MEGA

Thunderforce III Batman Cyberball X.D.R. E-Swat **Ghostbusters Phelios** Super Monaco GP Rastan Saga II Shiten-Myooh Moonwalker Klaxx **Atomic Robokid** Insector X Columns Hellfire **Populous** Budokan Phantasy Star II Atomic Robokid Golden Axe Ghouls'n Ghosts

Arcade Power Stick Sega Fan

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Herzog Zwei 59,00 Tatsujin 59,00 E-Swat 79,00

PC ENGINE

Klaxx Ghouls'n Ghosts **Puzznic Devil Crash** Super Star Soldler Blue Blink Image Fight Lode Runner **Xevious** Ninja Spirit Rastan Saga II Dondokodon Last Armageddon F 1 Circus **Darius Plus** Afterburner Batman

PC Engine Fan

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Beball 59,00 Barunba 59,00

NEO GEO

SONDERANGEBOTE

Nam 1975 399,00 Joystick SNK 99,00

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden Rosenheimer Str. 92a 8000 München 80

Tel.: 089-4489389

Fax: 089-7231025

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden Kieler Str. 425 2000 Hamburg 54

Tel.: 040-543010

Fax: 040-5404933



Wegen der vielen Zuschriften auf unsere Clubseite mußten wir die Clubs der ersten Stunde von unserer Clubliste nehmen. Jeder Club wird in Zukunft dreimal in unserer Adressenliste stehen. Zwischendurch werden wir immer einmal wieder alle uns bekannten Clubanschriften auflisten.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantwor-

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?

2. Mit welchem Computer und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?

3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?

4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch? Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an: Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Clubs Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar

TELE CLUB DEUTSCHLAND

Die Mitglieder des TCD haben sich auf die mittlerweile schon exotischen Telespielkonsolen der Vergangenheit (Atari VCS 2600, CBS Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Hanimex HMG 2650) und Module für alte Systeme (Atari XL/XE, Texas Instruments TI 99/4A) spezialisiert. Ihre Sammelleidenschaft für die "Untoten der Telespielszene", wie sie es selbst nennen, ist allen zehn Mitgliedern gemeinsam. Von ihren Basislagern aus - die Städtchen Achim (Niedersachsen) und Vlotho (Nordrhein Westfalen) - starten sie alle drei Monate interne Clubmeisterschaften. Die Spiele, mit denen die letzten drei Meisterschaften ausgetragen wurden, sind: Ballblazer (Atari XE), Midnight Magic (Atari VCS 2600) und Decathlon (Atari VCS 2600).

Das Sprachrohr der Videospielveteranen ist ihr Fanzine, in dem sie Module vorstellen, Highscores abdrucken, und über die Systeme plaudern, up

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

B.I.T.S. Computer Club Berlin

Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C 64 Anschrift: BITS Computer Club Berlin 1000 Berlin 21 Positisch 210265

Kindercomputerclub -- KCC

Computertyp: C 64 Michael-Wefers-Weg 2 4050 M'Gladbach Kennwort Kindercomputerclub

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club:

Computertyp: Amiga Anschrift: Thomas Korlaul Hauptstr 100 5200 Siegburg

Commodore-Computer-Club Anhalt: Computertyp: C 64

Anschrift: Commodore-Computer- Club Herrn Lubono VEM Elektromolorenwerk Dessau GmbH

DDR-4500 Dessau

Videospielclub Cobra:

Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, Genesis, Sega 8-Bit, PC Engine, Konix Anachrift: Video Spiel Club Cobra CH- 4012 Basel

128er-Club Uwe Schwesig Computertyp: C-128, C 64 Anschrift: Uwe Schwesig

D.2406 Stockelsdorf 0451/493306

Mega Drive Fan Club NRW

Computersystem: Mega Drive Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW Thomas Toyou 02821798886

Lords of Imagination

Computertypen: last alle Systeme Anschrift: Lords of Imagination Intern Rollenspielclub 4777 Welver

THE OCCUPATIONS LEGUP INC.

Computersystem: C 64 Anachritt: Marty Reiser Leopoldstr 10 6831 Plankstadt 06202/15203

Chair Mission

Computertyp: C- A500, A1000, A2000 und Anachritt: Club 68000 Inh St School Badgasse 22 6908 Wiestoch

Phoenix Computer Club

Computertyp: Amiga, Atan ST, CPC, C 64 Anschrift: Phoenix Computer Club Burgweg 3 7186 Billingsbach

Infinity Computerclub Computertyp: Amiga, MS-DOS, C 64

C 128 Anachrift: Infinity Computerclub Thomas Stepphuhn Sechslindensteige 9 7798 Pfullendor

PDC Public Domain Club Munchen

Computertyp: Alari ST Anschrift: PDC Public Domain Club Luderitzstr 82 8000 Munchen 81

Computertyp: PC, Amiga, Atari ST Anschrift: Mike Lubers Artlenburger Landstr 24

Atari STE Club Germany Computertyp: Atan 1040 STE

Anachrift: Atan STE Club Germany c/o Biòrn Bernhom Postlach 1141

Advanced Atari Club

Computertyp: Alan ST Anschrift: Advanced Atari Club Estzumer Weg 18n

Computertyp: C 64 MS-DOS Anachrift: Blackboys PLK 024281D 3253 Hess-Oldendorf

Computertyp: C 64 Anechrift: Matthias Holtkampe u Martin Landwehr t 4230 Wesel

Computertyp: Atan ST 1040, C 64 Anschrift: TS M Club Voshalsfeld 63

Computertyp: Amiga (alle außer 3000er) Anschrift: Alexander Carbin Birkengangstr 26 5190 Stolberg

Computertyp: Amiga, C 64 Anschrift: Pac-Club Dirk Remartz

NEUZUGÄNGE

Amiga Club Österreich

Computertyp: Amiga Leistungen: Clubmagazın, tägliche Hotline billigere Hardware, Workshops und Schu tungen, Antängerberatung, Tips und Tricks VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen. Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox Mitgliedsbeitrag: 120 - Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 360,- Schilling Anschrift: Amiga Club Osterreich Kirchengasse 27

Computertyp: Soga Mega Drive

CH-9204 Andwill

Leistungen: Hotline, Clubzeitschnft, Club-Mitgliedsbeitrag: keiner, Mitgliedschaft nur für Schweizer möglich Anschrift: Mega-Club Martin Brandle Grunaustr 2



Keine Kommunikation

Ich möchte mich zu dem Leserbrief von Achim Leidig aus Freudenberg äußern. Ich halte es für unklug, eine Fantasy-Ecke in der POWER PLAY zu bilden, denn diese Zeitschrift sollte, wenn möglich, auf Computer beschränkt bleiben. Im übrigen möchte ich scharf kritisleren, daß Rollenspiele häufig ais Brettspiele bezeichnet werden. In keinem echten Rollenspiel wird ein Spielbrett benutzt. So etwas findet man bei "Halma" oder "Menach, ärgere Dich nicht". ich möchte herausstellen. daß Computerrollenspiele ihren Namen zu Unrecht tragen. Was da auf dem Bildschirm flimmert, macht zwar Spaß zu spielen, ist jedoch kein Rollenspiel. Ein wichtiger Bestandteil fehlt nämlich: die Kommunikation zwischen den Spielern. Diese ist auf dem Computer natürlich nicht möglich, da nur ein Spieler vor dem Computer sitzt und sich dabei mit niemandem unterhält oder Gespräche führt. Man ist in sei-Handlungen eingeschränkt und muß das tun. was der Computer vorschreibt. Meist ist es dann so, daß diese sog. "Compu-Metzelorterrollenspiele" gien sind, wo Hunderte von Monstern dahingerafft werden, und dazu noch ein paar Rätsel gelöst werden müssen. So etwas hat dann nur noch entfernt mit dem ursprünglichen Rollenspiel zu tun. Zu erwähnen wäre noch, daß im Bereich der Fantasy schon einige Fachzeitschriften existieren, in denen dieses Genre ausreichend behandelt wird, wie z.B. die 'Zauberzeit" oder die englische "Dragon". Also laßt es lieber, eine Fantasy-Ecke in der POWER PLAY aufzunehmen und bleibt beim Altbewährten. Lars Kewer, Nordenham

Fantasy-Fan

44.95

29,95

Ich möchte hier auf den Leserbrief von Achim Leidig (Ausgabe 7/90) reagieren. Im großen und ganzen bin ich seiner Meinung, allerdings geht er mir noch nicht weit genug. Ich finde, daß man einer Fantasy-Ecke ruhig zwei bis drei Seiten widmen könnte, da sich auf diesem Gebiet ja relativ viel tut. Außerdem währen einige Hintergrundberichte (wie funktionieren elgentlich AD&D-Brettspiele...) auch wünschenswert. Eine Liste aller bisher erschienenen Rollenspiele mit Wertung und einem Bildschirmwäre auch schlecht, da der Rollenspielfreak ja keine Lust hat, alle POWER PLAYs nach einem Rollenspieltest durchzusuchen. Hinzu kommt, daß er die Spiele ia auch miteinander vergleichen muß, um das Spiel zu finden, das ihm am besten gefällt. Wenn ich ehrlich bin, muß ich nämlich zugeben, daß ich völlig den Überblick verloren habe und beim besten Willen nicht wüßte, welches Rollenspiel ich mir als nächstes kaufen soll.

Oliver Rauses R.Raeren-Lichtenbusch

Unser Rollenspiel-Schwerpunkt in Ausgabe 9 dürfte da gerade richtig kommen.

Englisch-Schreck

Vor kurzem kaufte ich die Amiga-Umsetzung von "Their finest hour". Doch kaum habe ich die Packung geöffnet, erwartete mich schon der erste Schreck: Das ganze Handbuch ist englisch. Es hat eine deutsche Anleitung. Die umfaßt genau zwölf Seiten. Umgeworfen hat mich dann, daß auf der Rückseite ein Inhaltsverzeichnis des Buches ist und darunter steht, was man lesen soll und was nicht. Leider hilft mir da auch das bißchen Englisch. was ich in der Schule lerne, nicht. Darum meine Frage: Gibt es ein deutsches Handbuch oder ist eines in Vorbereitung? Christian Bioli Laufen

Leider ist eine komplette Ubersetzung des englischen Handbuches für "Their finest Hour" nach Auskunft des deutschen Distributors nicht geplant. So wird es in Deutschland weiterhin nur die Version mit der deutschen Kurzanleitung geben.

Weltenkluft

Beim Durchlesen der PO-WER PLAY 7/90 stieß ich auf den Test des Rollenspiels "Legend of Faerghail". Der Text las sich interessant und auch ein Blick auf die Bildschirmfotos ließ Freude aufkommen: feine Amlga-Grafik. Doch dann kam die Ernüchterung: Grafik-Wertung 66! Die Frage: wie das?

Doch der große Schock kam erst, als ich umblätterte und den Test von "Dragonflight" erblickte. Michael hat vollkommen Recht, wenn er in seinem Meinungskasten bemerkt, daß die Grafik laienhaft aussieht. Ich bin sicher kein großes grafisches Talent, aber eine Grafik, wie sie auf den Bildschirmfotos zu sehen ist (besonders das untere Bild ist bemerkenswert häßlich!), traue ich sogar mir zu, innerhalb von nicht allzu langer Zeit mit DPaint zu zeichnen. Wie kann so ein Spiel eine Wer-

relefonische Jestellung

C 64 Disk

IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK TELEFONISCHE



	KICK OFF 2 dt.	39,95	
	Risiko	44,95	
	Sextett 3 6 Spiele dt.	29,95	
	Ski or die dt.	39,95	
	L.A. CRACKDOWN	14,95	
1	SUPER WONDERBOY	14,95	
	Atari ST		
	AUIN 31	DM	
	Conquest of Camelot	89,95	
	F-19 Stealth Fighter dt	79,95	
1	Lin Wus Challenge dt.	54,95	
	Rings of Medusa	59,95	
	Sim City dt.	79,95	
	Thunderstrike dt.	69,95	
	TURN IT dt.	49,95	
	Venus The Flytrap dt.	69,95	
ì	dt. = deutsche Anleitung		

PARINER	IIV
AMIGA	
DOS Manager dt	
Colonels Bequest	1
Dragonflight dt.	
Gotcha dt	4
Heros Quest 1	
Kick Off 2 dt.	1
Legend of Faerghail	dt.
Neuromancer dt.	-
Powerplay Hits dt.	
Projectyle dt	
Red Storm Rising dt.	
Teenage Mutant	
The Plaque dt.	
Thunderstrike	
Treasure Trap dt.	
Unreal dt.	
Venus The Flytrap	
Viruscope dt	

dV = deutsche Version

	חטוא	CILANDENI	-CN
	DM	IBM PC	DM
	69,95	JOYSTICK + G. CARD	79,95
	94,95	Competition Pro Star	
	79,95	Airline Transport Pilot	119,
	49,95	Balance of the Planet	99,
	94,95	Carmen Sandiego dt.	79,95
	64,95	Flight of the Intruder	99,
il dt.	74,95	In Search of King	79,95
	69,95	Jetfighter dt.	79,95
	59,95	Kings Q. Triple Pack	69,95
	69,95	Leg. of Faerghail dt	79,95
IL.	69,95	Railroad Tycoon DV	94,95
	79,95	Second Front	89,95
	59,95	Thunderstrike	69,95
	69,95	Tracon 2	109,
	66,95	Treasure Trap	66,95
	74,95	TURN IT dt.	59,95
	69,95	Ultima VI	89,95
	59,95	War of Lance	79,95

direkt von 9 00 - 13 00 Uhr oder auf Anrufbeantworter von 13 00 - 9 00 Uhr Versand erfolgt per Nachnahme ab DM 150,- Porto frei. Fordern Sie umgehend unsere kostenlose Gesamtpreisliste an Jegi che Anwendersoftware auf Anfrage heferbar Rufen Sie uns an



G. Severin 5100 Aachen Goerdelerstr 38

LADENVERKAUF Mo.-Fr. 9.00-18.30 14.00 - 18.30 10.00 - 14.00 tung von 63 für die Grafik bekommen, also fast gleichwertig mit Legend of Faerghail, obwohl hier augenscheinlich Welten dazwischenliegen?

Robert Schürbüber Wien

Die Antwort auf Deine Frage, warum "Dragonflight" eine Grafikwertung von 63 bekommt, ist relativ einfach zu beantworten. Es stimmt zwar, daß Teile der Grafiken von Draconflight recht laienhaft sind. aber eben nur Teile. Was man auf den Fotos nicht sehen kann, sind die vielen Animationsstufen der Spielfiguren. die für ST-Verhältnisse recht beeindruckend sind. Ebenso sind die Dungeons gut gezeichnet und die schmucken Zwischenbilder, die zum Teil mit 512 Farben gezeichnet sind, sieht man auf den beiden Bildern leider auch nicht. Kurzum: Für Atari ST-Maßstäbe ist die Grafik von Dragonflight alles in allem zwar nicht überragend aber immerhin gut gelungen. Ähnliches gilt auch für Legend of Faerghail". Hier sehen die Grafiken im direkten Vergleich zu Dragonflight zwar besser aus, aber angesichts der Tatsache, daß der Amiga deutlich mehr Grafikpower hat als der ST, hätte man schon ein wenig mehr erwarten können. So ist die Grafik von Legend of Faerghail auch nicht Superklasse (sonst hätten wir mindestens ein Grafikwertung um die 80 geben müssen), aber schon überdurchschnittlich.

Ignoranz?

Hiermit möchte ich meinen Ärger zu zwei bemerkenswert schlechten Entwicklungen in der POWER PLAY kundtun.

1. Der Bewertungskasten (Steckbrief): Zuerst steht hier das Genre des Spiels. Im Wertungsschema, das Ihr bis POWER PLAY 2/90 verwendet habt, wurde die Genrenennung immer gelungen mit einem Spruch verknüpft und im Kasten unten abgedruckt. Jetzt sind diese Sprüche weiß auf schwarz über jedem Test zu sehen. Meiner Meinung nach stehen sie da sinnlos und nichtssagend und verwirren den Leser nur. Was soll man denn auf den ersten Blick von einer Überschrift wie "Spritzig wie Sirup" haiten? Ich schließe mich der Meinung von Ingo aus Münster an. Auch ich sehe die Disketten- und Joystick-Bewertungsskalen als unverzichtbar an. Dadurch sieht man auf den ersten Blick, wie ein Spiel ist. Die trockene Ansammlung von Zahlen und "nicht geplant". sowie "in Vorbereitung" der ietzigen Wertungskästen sind ein Tiefpunkt der Gestaltung der POWER PLAY. Erscheint ein Spiel für nur ein System, sind drei Viertel des Wertungskastens umsonst. Wie sehne ich da die Zeiten zurück, in denen einfach die Systeme, worauf ein Spiel getestet wurde, vor den in Klammern gesetzten Systemnamen, für die das Spiel geplant ist, standen. Warum kompliziert (neues Schema), wenn es einfach (altes Schema) in jeder Hinsicht besser ist? Ich stimme auch voll Philipp Seeger aus München zu. der schrieb, daß Benutzer anderer Systeme als ST, Amiga, C 64 und PC keine Möglichkeit haben, herauszufinden. ob ein Programm für ihr System erscheint. In Eurer Zeitschrift ist in dieser Hinsicht einfach ein Loch. Um alle Computersysteme zu erfassen, muß Euer leider völlig falsch gestalteter Bewertungskasten neu gestaltet werden. Traurig aber wahr, was Ihr da an der sonst so guten POWER PLAY vermurkst habt

Wolfgang Röttger, Kiel

Gewünscht: Sonderheft

Nun was zum Thema Sonderheft: Das Sonderheft Nr. 1 war super! Nur daß Ihr das Spiel Gunship nicht ins Heft genommen habt, hat mich gewundert. Die Amiga-Version hatte immerhin eine POWER-Wertung von 85 Prozent und ist somit höher bewertet als andere Spiele, die ihr aufgeführt habt. — Ich habe gelesen, daß Ihr sehr viele Spieletips bekommen habt. Warum bringt Ihr nicht mal ein Sonderheft mit Tips für gute Spiele heraus?

Heiko Sprenger, Leonberg

Gunship war uns etwas zu alt, um es in einem Sonderheft der besten Spiele 1989 zu berücksichtigen. Die Anregung eines Tips-Sonderhefts wird dankbar vermerkt.

Spielermoral

In meinem Brief möchte ich einen Rückblick auf die Geschichte der Computerspiele auf Heimcomputern geben. Jetzt, im Jahre 1990 achtet doch jeder nur auf die Super-Protz-Grafikspiele und beachtet kaum die Handlung. Man erinnere sich doch nur mal an so gute Spiele wie "M.U.L.E.", "Lode Runner", aber auch an Spiele wie "Spindizzy", "Elite", "Summer Games" und an die alten Infocom-Adventures. Spiele hatten zwar teilweise keine Super-Grafik, aber irgendwie eine besondere Atmosphäre. Außerdem konnte man sie perfekt spielen, und auch die Gesamtwertung war immer um die 90er-Grenze herum.

Doch was sieht man heute? Billige Abklatsche wie z.B. "F.O.F.T.". Spiele, die zwar durch ihre Grafik beein-

drucken, spielerisch aber totale Fehlschläge sind. Ich habe den Eindruck, die Programmierer machen sich doch heute kaum Gedanken mehr, es sei denn, sie sind schon lange im Geschäft, wie z.B. Lord British, alias Richard Garriott, Nehmen wir doch mal die Fußballspiele: Das erste Fußballspiel war "International Soccer". Es bot zwar kaum Veränderungsmöglichkeiten, doch man konnte es ungeheuer gut spielen. Wenn man sich heute auf dem Fußballspiel-Markt umsieht, sieht man solche Spiele wie "Kenny Daglish" oder "Superleague Soccer", das einem Vergleich mit "Football Manager 1" nicht standhält. Vielleicht melden sich auch andere und geben ihre Meinung zu diesem Thema ab.

Henning Maruhn, Düsseldorf

Genauer bitte!

Ich möchte eine Anregung betreffend Eurer PC-Spieletests bringen. Mich ärgert, daß nicht klar ersichtlich ist, welche Anforderungen an die Hardware ein getestetes Spiel stellt, z.B. ob eine Festplatte erforderlich ist, welche Grafik- und Soundkarten das Spiel unterstützt und wieviel Speicher nötig ist, um es zu spielen (Ausnahmen und evtl. Vorbild: "Railroad Tvcoon"-Bericht 7/90, Kompliment an hi). Da es bei PCs ganz unterschiedliche Ausstattungen gibt, ist das doch ziemlich wichtig. Deshalb wäre mein Vorschlag, daß ihr bei den Tests ein Extra-Kästchen macht, in das ihr die oben genannten Punkte schreibt. Die Idee von Achim Leidig finde ich als Rollenspieler natürlich sehr gut, dafür könnten die meiner Meinung nach überflüssigen Themen "Neues aus der Comic-Szene" und "Musik, Bücher, Filme" aus der PO-WER PLAY verschwinden.

Bernd Flemisch, Augsburg

Vielen Dank für Deine Kritik. Wir werden in Zukunft zwar (noch) keinen Extrakasten für Hardware-Voraussetzungen einführen, aber im letzten Abschnitt PC-Spieletests findest Du in der Regel alle wichtigen Angaben über Grafik,- und Soundkarten, Festplattenanforderung und Speicherbedarf



S.O.S.-Ruf an Trantor (Gabriel Boltshauer)

Kleinigkeiten

ich bin insgesamt sehr zufrieden mit Euch, hoffe aber, daß Ihr ein paar Kleinigkeiten noch beseitigt.

Starkiller hat leider deutlich nachgelassen. Laßt Euch bitte etwas einfallen. Er darf aber nicht "in Rente" bleiben (7/90), weil er einfach zur POWER PLAY gehört. Ohne ihn fehlt einfach etwas!

2. Sehr gut finde ich die Idee. Bestenlisten für die verschiedenen Computertypen getrennt aufzustellen. Ihr solltet allerdings auch die Ausbaustufe der Systeme berücksichtigen. Konkret meine ich damit: Wenn jetzt z.B. der neue Amiga 3000 herauskommt, solltet Ihr eine Liste aufstellen, welche Spiele darauf laufen und welche nicht. Die Liste braucht ja nur die Spiele zu enthalten, die Ihr mit "Gut" oder besseren Bewertungen versehen habt. Außerdem wäre z.B. auch interessant, ob sich Spiele mit Coprozessoren vertragen (auch bei PC) usw

3. Die Idee, Bücher und Filme zu besprechen, finde ich ja noch in Ordnung, aber bei der Musik sind mir die Geschmäcker doch zu verschieden, ich finde, ihr solltet die CD-Besprechungen weglassen, weil wahrscheinlich sehr viele Leser andere Meinungen zu einer be-stimmten CD haben (bei Computerspielen ist eine Einteilung nach Qualität sinnvoller). Statt dessen könntet Ihr doch jeden Monat ein Brettspiel (ohne Computer) vorstellen, das Euch besonders gut gefallen hat.

4. Zu dem Leserbrief von Achim Leidig in Heft 7/90: Ich bin begeisterter Rollenspieler mit und ohne Computer. Ich wäre begeistert, wenn ihr eine Rollenspiel-Rubrik einführen würdet. Man könnte z.B. verschiedene Systeme vorstellen, wichtig Unterschiede beschreiben, fertige Abenteuer testen, Kontakte vermitteln usw.

Robert Harring, München



Hier gibt es die beste Medizin für Jan-Christof Klein

POWER-Tips kürzen

Die POWER-Tips sind zu lang. Werft doch die viel zu langen und sich teilweise über mehrere Ausgaben erstreckenden Komplettlösungen aus den POWER-Tips raus (z.B. "Chaos strikes back"). Auch der Player's Guide, der ebenfalls auf mehrere Ausgaben verteilt ist, hat darin nichts zu suchen. Was das noch mit Tips zu tun hat?

Tel 82195/7637

by 15 00 Um knowing ab 15 00 Uhr personia Bringt doch mehr kürzere Hilfestellungen.

Stefan Schewczik, Graz

Wie stehen denn die anderen Leser zu Stefans Auffassung?

Begehrter Geoff

Nach langen Jahren mit C64 und C 128 bin ich vor einem halben Jahr auf einen MS-DOS-AT umgestiegen. Eines der von mir meist bewunderten Spiele auf dem C64 war "The Sentinel", der geniale Wurf von Geoff Crammond. In Ihren Bestenlisten für Computerspiele wie auch speziell für MS-DOS nahm Sentlinel Immer einen der ersten Plätze ein.

Um so weniger verstehe ich die augenblickliche Marktlage - ich kann den PC-Sentinel von keinem mir bekannten Händler bekommen. Was ist los mit dem Markt? Ich bitte daher um Ihren Rat, woher ich das Spiel für den PC beziehen kann. Wissen Sie eine Bezugsquelle? deutsche Und zu Geoff Crammond: Existiert irgendwo ein Artikel über diesen Programmierer und seine Arbeiten? Ich lese viele Zeitschriften, habe aber bisher noch nichts gefunden.

Wolfram Scheunich, E-Puerto dela Cruz

Wenn der Händler nicht weiterhelfen kann, sollten Sie sich wegen The Sentinel für MS-DOS an den Deutschland-Distributor des Programms wenden (Rushware, Bruchweg 128—132, 4044 Kaarst 2). Daß es über Geoff Crammond, der neben The Sentinel z.B. auch "Stunt Car Racer" schrieb, so wenig zu lesen gibt, hat einen guten Grund: Dieser Programmierer gilt als Publicity-scheu und ist nicht gerade wild auf Interviews (ähnlich verhält es sich übrigens mit Paul Woakes, dem Autor von "Mercenary" und "Damocles". Das ist auch so ein schüchterner Knabe). hi

Mehr M.U.L.E.

In dem Artikel der POWER PLAY 8/96 über das Handelsspiel "M.U.L.E." steht, daß es auch eine Umsetzung für den C 64 gab. Nun meine Frage: Kann man M.U.L.E. für den 64er noch immer kaufen? Wenn ja, wo und wieviel kostet es?

Stephan Christen, CH-Munsingen

Restbestande von M.U.L.E. für den C 64 müßten noch bei der Firma Rushware, Bruchweg 128 - 132, 4044 Kaarst 2 zu bekommen sein Die C 64-Fassung wurde zuletzt auf einer Compilation von Rainbow Arts veroffentlicht. Das Besondere an dieser Fassung: Sie befindet sich zusammen mit einigen anderen Spiele-Klassikern auf einer CD und nicht auf einer Diskette. In der Packung ist au-Berdem ein Adapter, mit dem Du einen handelsublichen CD-Player an den C 64 anschlie-Ben kannst.

Sierra deutsch?

Die mit * gekennzeichneten Spiele können schon

eingetroffen sein. Rufen Sie doch einfach mal an.

Als ich die kleine, aber keinesfalls unbedeutende Nachricht in Eurem letzten Messebericht entdeckte, be-

Soi	twa	are	Küh	in		SPIEL NAME	ANL	ART	37	AM	C-840	GEWINNER IM			ULI: TH, 47	08 KAI	MEN
SPY, AMMY	Ab.	ART	ST	AM	C 640	-0.001 miles	r.	A	66 8	95 95 54 95		SATE WARE	ANL	AR"	37	AM	C 640
	_	SIME		Par 14		A	pure 31	4 12	64.95	64.95							
		41.8	1 4 95	1 41		A A " SWING IS		NEXT	1495	59.95	37.95	Act to any	5.	4.1	the fi	1495	45.95
Market 1		48		1.195		5.24		+ 5	5 95	50.95	39.95	Rock'n Rell	DI	200	4 4	54 95	47 45
			54.95	54.91	44.25	100	1 10 2	2	40.00	14.10	22.07	Sec. of t Silver Blade	E	ROL	*74 95	*74 95	67,95
						Legend of Faerghail		ROL	*64.95	*64,95		Sitworm	97		. 1	4 94	
mark.		P.		64.95	54 45	rafians or residues	KOM DI	HUL	61145			Specification (Color	0.0	1-	95	1395	49 95
party.		-	43.45		14, 15	-	e m."	A5 /	57.40	#13 94 94					* * *		
Dragens Fignt	07	ADV	79 95	79,95			4 43 ".	Ax	6 40	61.18		Sta A you		2.7		4 95	39 wh
	ALC: Y			*	. +	V. V		A	58.95	09.95		N 1 1 1 1 1 1 1 1	2.4			1245	
part .	25"	Aun	49.5	4++	1.91	V se Societ	2.5	0.00	66.95	66.95	49.95	Total and		100	4 4	1 4	
15 5x 8	9"	SW	61.35	812	5.9	2 25 25/18			51.4	59.40	49.95	10 11 12 E		N	43.50	67 45	30 34
***	1	SW	*** 95	*64 h		Sec St.	-	-	50.95	20.45		The state of		500	1.4 %r	0-8 +6	
	113	ADW	161 95	16 T Q5			· y	255	55 10			Symous	- 1	4.0		154 95	39 45
, , , ,	0.	SPO	5 4.95	5 / 95	19 un	No. of the second	. 01	HAN	54 95	61 95 54 95	40.95	introg f	,	н	5 95	5"	85 in
		SIM	6 35	n'9,	5, 10	N 12	0.1	POUL	64 40	54 V	40.95	102		A 1		1 45	
4	1 - U.	RIE	64.95	154 45	15 15	a Pagagara		A			41 -	No 100 200	£ .	6. 1			87.94
- 29"	1	AUN	10.95	67.95	33.90	A C S	0.	5.00	164146	154.95	64.95	1 121		Air	5" 95	5 95	19.95
		11325	1 85	6 35		Rat typ	0.0	20	63 30	22.5		Carrier of the	-	A	64 95	14.35	
		Anu	12 %	75.52		Had ago	2	100	14 %	1 2	42 4	314 V 2 3 20	6 "	A	64.95	19.95	E36 95

Ihre Bestellanschrift

Software Kühn Postfach 1331 5608 Radevormwald

kam ich fast einen Herzinfarkt: Sierra-Adventures ab sofort in deutscher Sprache. Das kann doch nicht wahr sein, oder? Wenn aber doch. wie darf man das verstehen, werden ab jetzt alle neu entwickelten Spiele auch in Deutsch produziert oder auch die alten umgeschrieben? Da wir gerade bei unserer Muttersprache sind, gibt es zu Ultima VI eine deutsche Bedienungsanleitung? Zu diesem Spiel auch meine nächste Frage: Ist Ultima VI für einen absoluten Neuling in diesem Genre zu empfehlen? Reichen durchschnittliche Englischkenntnisse aus, oder muß man Fachmann sein?

Oliver Rómisch, Overoth

Die Nachricht über die deutschsprachigen Sierra-Adventures bezog sich auf die neuen Titel, die erscheinen werden. Ultima VI wird's in absehbarer Zeit nicht mit deutscher Anleitung geben und auf dem Bildschirm wirst Du Dich weiterhin mit Englisch herumschlagen müssen. Für Ultima VI solltest Du schon sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache mitbringen.

Und wieder Game

Ich habe einige Fragen an

1. Kann man den Game Boy an ein Netzkabel anschlie-Ben; wenn ja, wieviel kostet das?

2. Lohnt es sich, wenn ich für den Game Boy wiederaufladbare Batterien und eine Ladegerät kaufe?

Werden die Software-Firmen Simulationen für den Game Boy programmieren oder nicht?

Sergee'Moser, Laupheim

1. Der Game Boy kann mit einem passenden, handelsüblichen Netzteil betrieben werden. Die Kosten liegen, je nach Geschäft zwischen 10 und 30 Mark.



Rouven Böss aus Ellerstadt schickte uns diesen Finsterling

2. Ja, unbedingt; diese Lösung ist erstens kostengunstig und zweitens umweltfreundlich. Von Nintendo erscheint in Kürze ein Akkupack für den Game

3. Ob Simulationen für den Game Boy programmiert werden, steht noch in den Sternen. Aber nachdem bisher Rollenspiele erschienen sind. - vielleicht ja. Wir werden sofort in unseren Ankündigungen in der POWER PLAY darüber berichten, sobald uns Neues zu Ohren kommt.

Alternative

Zum strittigen Leserbrief-Thema (Flug)-Simulation in POWER PLAY6/90. Mein Vorschlag: Warum nicht eine zivile Flugsimulation mit Action? Beim Durchlesen der Leserbriefe kam mir die Idee zu einer Hubschraubersimulation la "Search and rescue". Die Aufgabe hierbei könnte darin bestehen, Menschen (per Seilwinde) aus Seenot zu retten, Verletzte von Schiffen zu bergen, Hilfsgüter abzuliefern, Suchaktionen bei unterschiedlichen Witterungsverhältnissen zu starten usw. Man sieht, es könnte auch ohne "Abschüsse" gehen. Warum kann dann nicht das fliegerische Können des Piloten, das Beherrschen der Maschine oder eine detailreiche Grafik im Vordergrund stehen (wie schon bei einigen Spielen geschehen)? Ich hoffe, daß meine Denkanstöße bei den 'Machern" von Spielen vielleicht berücksichtigt werden. O.Köhler, Bovenden

DYNATEX

* SNK NEO GEO * GAMEBOY * SEGA MEGA DRIVE * * ATARI LYNX * PC-ENGINE * SUPER GRAFX *

SNK NEO GEO NAM 1975

Magician Lord Baseball Stars Players Golf Ninja Combat Riding Hero Cyberlib

ATARI LYNX

Electrocop Blue Lightning California Games Chip Challenge Gates of Zendocon Gauntlet III Slime World Rampage Klax

SEGA MEGA DRIVE

Batman Eswat Phelios Phantasy II Eng. Golden Áxe Columns Hurrican World Cup Soccer After Burner II Moon Walker **Populous** Monaco Grand Prix Klax Juncion Hellfire X.D.R. Rastan Saga II

Ghostbusters

Thunderforce III

PC-Engine Super Star Soldier Image Fight Download Puzznic Ninja Spirit Ghosts n'Ghouls SG Armed Force World Court Tennis Son Son II Tiger Heli Klax Formation Soccer Out Run After Burner II Rabio Lepus Operation Wolf Darius Hellfire Devil Crush

GAMEBOY

Alleyway Golf Super Mario Land Quix Solar Striker Tennis Pinball Wizards & Warriors Kwirk Balloon Kid King of the Zoo Burai Fighter

Spiderman

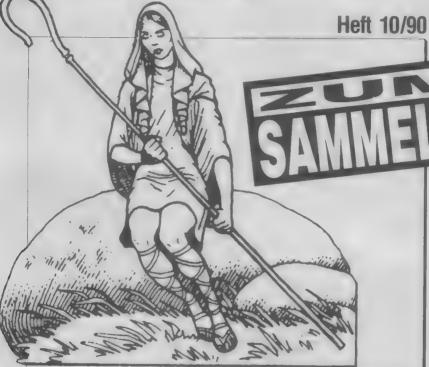
Gameboy mit Tetris Batterieset mit Netzteil Tragekoffer

Ladenverkauf & Internationaler Versand

Öffnungszeiten: Mo-Fr: 9.30-18.30 Uhr, Sa: 10.00-14.00 Uhr Natorper Str. 6 * 4755 Holzwickede * West-Germany Händleranfragen erwünscht * Telefax (02301) 2634 * Inh. Hans J. Grahl

(02301) 4134 oder 4153





Computerspiele-Tips

Impenum	62
Ültıma	62
F29 Retaliator	63
Flood	63
The Hound of Shadow	63
Dragonflight	63
Paradroid	66
Secret of the Silver Blade	67
Flood	67
Hillsfar	68
Champions of Krynn	72
Maniac Mansion	72
Might & Magic II	72

Power-Tips

Dr. Bobo antwortet: Bloodwych — Data Disc	
Vol. 1, Ultima IV, Lords of Rising Sun	of the
Turrican, Warhead, Corruption, Legend of Faerghail, Alternate Rea Legend of Zelda, Dragor Wars	
Poke-Ecke: After Burner, Crackdown, Ivanhoe, Impossamole, Das Maga	

Verlag Markt & Technik Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

Videospiele-Tips Kid Icarus, Castlevama, Ordyne, Be Ball, Tatsunn. Download, Lord of the Sword 79 Neutopia Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road, Splatterhouse 82 Shinobi 84	Deathtrack, X-Out	78
Ordyne, Be Ball, Tatsujin. Download, Lord of the Sword 79 Neutopia 80 Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road, Splatterhouse 82 Shinobi 84	Videospiele-Tips	
Neutopia 80 Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road, Splatterhouse 82 Shinobi 84	Ordyne, Be Ball, Tatsujin, Download, Lord of the	79
Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road, Splatterhouse 82 Shinobi 84	Neutopia	80
Shinobi 84	Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road,	90
	Clue-Books	84
	Might & Magic II Tell 3	85
Might & Magic II Tell 3 85	Cont malus days	

90



Von jetzt an findet Ihr an dieser Stelle mein aktuelles Lichtbild. Ja, ich weiß schon, aber einen schönen Mann kann nichts entstellen. Den Tip des Monats haben wir diesmal an einen besonders schönen Schummel-Modus vergeben. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe alle Levels von "Flood" anse-hen. Auch alle "Dragonflight"- und "Xenomorph"-Fans werden wieder mit Karten versorgt. Für Strategen, die sich mit "Imperium" beschäftigen, sind ein paar nützliche Ratschläge dabei, die man ruhig beherzigen sollte: so lebt es sich länger. In letzter Zeit sind seltsamerweise besonders viele Fragen zu "Hillsfar" eingetrudelt. Deshalb in dieser Ausgabe noch einmal eine ausführliche Lösung, die keine Fragen offenlassen sollte. An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß von uns jeder Tip, der veröffentlicht wird, auch honoriert wird. Ihr macht Euch die Mühe also nicht umsonst. Übrigens, konstruktive Kritik ist immer gern gesehen. Für die nächsten vier Wochen wünsche ich viel Spaß vor dem Compu-Volker

Imperium

Christian Timpe aus Berlin hat ein paar nützliche Tips für das Spiel "Imperium" von Electronic Arts zusammengetragen.

Game Control Panel: In ihm kreuzen wir zunächst nur die Kästen für Diplomacy und Economics an. Den Kasten für Military lassen wir deshalb unangekreuzt, weil der Computer sonst sofort damit beginnt, kleine, später unnütze Flotten zu bilden, was erstens sehr teuer und zweitens am Anfang nicht nötig ist. Das Economics-Feld sollte man anklicken, weil der Computer bestimmte Linien damit festsetzt und man selbst diese später leicht korrigieren kann (z.B. auf Zölle bei bestimmten Imperien). Auch die Diplomatie ist beim Computer immer gut aufgehoben.

Als nächstes geht man auf die Population Control ein. Anfangs genügt ein Wert von 2 bis 4, später (ab ca. 2100) kann man ihn steigen lassen. Wichtig: Kurz vor Wahlen sollte man nie einen negativen Wert einstellen! Sollte es trotzdem einmal nötig sein, die Wahlen am besten vorziehen oder abwarten. Will man gezielt die Truppenstärke auf den Planeten verstärken, so sollte man damit ca. 3 bis 8 Jahre früher beginnen (3 bei bereits hoher Bevölkerungszahl, 8 bei geringerer). So kann man seine Flotten und den Planeten schnell aufrü-

- Im Subordinate Display kann man zu Beginn ebenfalls kleinere Veränderungen vornehmen. So sollte man die inkompetenten Planetenführer in den Ruhestand entlassen und für sie qualifizierte Leute einsetzen. Das ist wichtig für immer wieder auftretende Anarchiezustände und Revolten. Die qualifizierteren Führer verringern Dauer und Schwere von Revolten. Außerdem läuft man nicht Gefahr, sie zu "übersehen" und sie versehentlich an Nostrum-Mangel sterben. Möglich ist dies bei den Führern von Mars. Venus und Saturn. Bei den neu eingesetzten Leuten sollte man unbedingt auch auf den Loyalty-Level achten!

- Besonders wichtig am Anfang: das gesamte Militär. Neue Schiffe kann man beruhigt bauen (am besten auf den technisch höchst stehenden Planeten, also am Anfang auf der Erde). Man sollte aber gemäßigt zu Werke gehen und nichts überstürzen. Für das reine Erkunden von Sonnensvstemen genügen pro Flotte zwei Schiffe (der Scout-Typ ist ein schnelles Raumschiff und dafür fast ideal), also nicht zehn bis fünfzehn Schiffe in eine Flotte stecken! Man sollte mit maximal sechs Schiffen anfangen und dies dann später steigern. Truppen dagegen sofort aufstellen. Wenn später große Flotten gebildet werden müssen, können diese auch sofort mit der nötigen Stärke für einen Angriff auf Planeten bemannt werden. Deshalb auf allen Planeten damit beginnen, da sie später auch auf allen Schiffen hergestellt werden können.

- Eine große Rolle in "Imperium" spielt das Nostrum. Mit den ersten Flotten sollte man sich zunächst einige Lieferanten-Planeten sichern, um später nicht erst einen Eroberungsfeldzug zu starten. Drei dieser Planeten, die Nostrum produzieren, sind: Luaiax, Luatax und Allelux. Sie sind alle ungefährdet zu erobern und fördern interessante Mengen (Luatax 87!). Das Nostrum sollte gezielt auf die besten und wichtigsten Personen eingesetzt werden. Die idealen Werte sind im Handbuch auf Seite 67 nachzulesen. Aber nicht allzu verschwenderisch damit umgehen.

Die Förderung von Planeten ist wünschenswert und wichtig, jedoch nicht ungefährlich. Wer zu stark versucht, die Planeten zu verbessern, der wird durch Anarchie und Wahlschlappen oder mit der Exekution bestraft. Ist das Imperium jedoch wirtschaftlich stark und auch stabil genug, kann man einzelne Planeten fördern. Am Anfang ist in dieser Hinsicht vornehme Zurückhaftung angezeigt.

— Allgemeine Tips: Nach der Kolonisierung von wichtigen Planeten sofort Archen nachschicken, allerdings nicht übertreiben. Bei längeren Reisen kann es sonst zu Engpässen wegen anderer eben eroberter Planeten kommen. Au-Berdem die Förderung dieser Planeten nicht vergessen.

- Anarchie und Revolten sind große Gefahren für Eure Karriere als Herrscher, sie sollten sofort unterdrückt werden. Dazu sind mehrere Punkte zu überprüfen: Unterversorgung des betreffenden Planeten -Bevölkerungszahl - mögliche Vernachlässigung des Planeten bei Wirtschaft, Militär etc. Außerdem kann es auch daran liegen, daß bei der Produktion von Gütern Fehler gemacht wurden. Im Fall einer Revolte sınd deshalb die Ämter für Wirtschaft am besten auf den Computer zu übertragen. Besonders anfällig für anarchische Zustände sind Mars, Jupiter sowie viele der Neuerwerbungen.

In späteren Jahren (ab 2100) sollte man nur noch starke, große Flotten auf die Reise schicken. Manchmal werden sie auf ihrem Weg zu einem unkolonisierten Planeten angegriffen und müssen sich entsprechend verteidigen können. Allerdings sollte man die Größe auch nicht übertreiben und dafür besonders auf die Bodentruppen und Fallschirmjägereinheiten achten. Solche Monsterflotten" läßt man am besten auf hochtechnologisierten Planeten bauen.

Kümmert Euch "menschliche" und vernünftige Bündnisse. Liegt ein Angebot vor, gründlich prüfen und auf eine zukunftsträchtige Perspektive prüfen, Ist die Wirtschaft stark genug, so sollte man eine stärkere Selektierung der Planeten vornehmen und besonders die starken Planeten (siehe Tabelle Handbuch Seite 21) fördern. Jetzt kann man auch einige uninteressant gewordene Planeten dekolonisieren. Alle Nachrichten aufmerksam lesen, dabei auch die Desaster-Meldungen nicht vergessen. Wenn nötig, dem entsprechenden Planeten Hilfe anbieten. Außerdem erfährt man dadurch, welche Planeten gerade durch Kriege geschwächt sind und eine leichte Beute für die eigenen Angriffsflotten sind. Die Informationen über die Imperien und Planeten sind sehr nützlich und sollten deshalb auch regelmäßig überprüft werden. Hier kann man schnell erkennen, welcher Planet Hilfe benötigt oder auf welchem es bald politische Probleme geben dürfte. Durchaus auch einmal in besseren Zeiten eine Wahl einlegen. Das kann spätestens dann nützlich sein, wenn in einer Problemphase die nächste Wahl erst in 20 anstatt in 5 Jahren stattfinden muß.

Ultima V

Hier ist er, der Zauberspruch für "Ultima V", der nicht in der Anleitung steht. Herausgefunden von Peter Wolf aus Homburg. Er lautet "An Ylem", benötigt die Zutaten "Garlic" und "Blood Moss" und kostet nur ein jämmerliches Magiepünktchen pro Spruch. Mit diesem Zauberspruch ist man in der Lage, kleinere Dinge wie Tische, Stühle usw. verschwinden zu lassen. Wer möchte.

daß sein Gesprächspartner stehend mit ihm spricht, zaubert seinem Gegenüber einfach den Stuhl unterm Hintern weg. Natürlich kann man diesen Spruch auch ernsthafter anwenden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. ww iren. Das kann im Rahmen des

F 29 Retaliator

Thomas Biese aus Rendsburg hat einen prima Tip für alle, die auf ihrem Amiga mit der F 29 herumfliegen.

Um nicht nach jedem Abschuß wieder von vorne anzufangen, hat er folgendes probiert: Zu Beginn des Spiels sucht man sich, wie in der Anleitung beschrieben, seinen Rang, sein Szenario und die dazugehörige Mission aus. Die Programmdisketten müssen während des Flugs schreibgeschützt bleiben. Nach erfolgreicher Beendigung der Mission und anschließender Landung folgendes beachten:

Das Flugzeug abbremsen, bis es steht. Disk 1 aus dem Laufwerk nehmen. Schreibschutz entfernen. Disk

gen und erst letzt die "Quit"-Taste drücken. Die Punkte werden jetzt auf der Diskette gespeichert. Wichtig: Vor Beginn einer neuen Mission den Schreibschutz wieder aktivieren. Das kann im Rahmen des ständigen Diskettenwechsels geschehen. Sollte man während einer Mission abgeschossen werden, so kann man ietzt jederzeit wieder dort in das Spielgeschehen einsteigen, wo man zuvor aufhörte. Dazu im Musterungsmenü nur den vorher ausgewählten Rang anklicken und dann die Funktion "Load Previous Pilot" durch Anklicken aktivieren, Das funktioniert aber nur in dem Szenario, in dem man das Zeitliche desegnet hat.

The Hound of Shadow

Tilo Christ aus Hattersheim hat sich unter die Okkultisten gewagt und ist dem Geheimnis des "Hound of Shadow" auf die Spur gekommen. Hier seine Komplettlösung, erspielt an drei Nachmittagen.

Zuerst ein Wort zum Charakter: Hier ist es eigentlich egal,
wen man nimmt. Mit guten
Okkultismus- und Sprachkenntnissen bekommt man
aber häufig etwas mehr Hintergrundwissen. Von den vorgefertigten Charakteren ist deswegen Sally am besten.

- Zum Spiel:

Während man in der Sitzung nur wartet und Löcher in die Luft stiert, kann man danach der erschöpften Ladv Saunders erste Hilfe leisten. Wieder zu Hause, amüsiert man sich noch im West End und geht dann ins Bett. Am nächsten Morgen liest man den "Tatler" und informiert sich über die möglichen Aktivitäten der nächsten Abende. Dann holt man sich die Pflanze und wartet draußen bis zwölf. Bei einem guten Essen hört man interessiert einer höchst okkulten Geschichte zu (Gähn!). Der Empfehlung, sich einen Besucherpaß fürs Museum zu besorgen, sollte man auf ieden Fall nachkommen. Zu Hause schreibt man dann einen richtigen Antrag (write to director).

Am nächsten Morgen um 9 Uhr sollte man pünktlich im Museum sein. Ein Besuch im Laden Johnt sich zwar nicht. machen muß man ihn aber trotzdem. Fragt nach Mr. Talbot. Im Lesesaal des Museums alle empfohlenen Bücher lesen. Am nächsten Morgen, von der sanft säuselnden Stimme der Haushälterin geweckt. folgt man der aufgebrachten Miss Powers mit einem ent-schiedenen "Yes". Außer Spesen nichts gewesen. Dafür tut sich im Laden etwas. Mit Mr. Talbots Adresse in der Tasche, gehen wir nach dem Rechten schauen. Der Gute ist leider sehr zerstreut. Daheim im Bett lesen wir die Times. Abends zeigt uns John/Harriet einen interessanten Brief. Vor allem das Siegel verdient unsere Auf-

merksamkeit. Am nächsten Tag im Laden erwartet uns beinahe ein Rausschmiß. Nur das Siegel kann Mr. Marcus von unserer Unschuld überzeugen. Ein Abstecher zu selbigem, läßt uns gerade noch rechtzeitig erscheinen, um ihm das Leben zu retten. Wieder zu Hause wartet man bis sechs. Anschließend erzählt man Miranda von der Sitzung und erklärt Pelham für unschuldig. Barthory ist da schon viel verdächtiger

Am nächsten Morgen sollte man den Dachboden unter die Lupe nehmen. In Mr. Marcus' Laden liest man das Journal und fragt nach dem Plateu von Leng. Leider hat Mr. Marcus keine Ahnung und verweist auf "Nameless Cults", Im Museum holt man sich den richtigen Pa8 und besorat sich den Schmöker. Mit den nötigen Informationen versehen, schlägt man beim nächsten Treffen vor, den Hund zu töten und einen Homunculus anzufertigen. Der alte Paracelsius hat genau zu diesem Thema ein Buch geschrieben. Schaut Euch einmal im Museum um. Zu Hause in der Küche den Ton aus der mitgeschleppten Blume nehmen. Anschließend die Pfanne mit Wasser, Salz und Schwefel füllen. Dazu noch ein paar Nägel und Haare. Wer Lust dazu hat, kann durch das Gate im Dachboden einen kleinen Rundflug zu Talbot unterneh-

Am nächsten Morgen geht's nach Blythburgh. Dort im Pub ein Zimmer buchen. Das Wasser kann man mitnehmen, das Barometer muß man mitnehmen. Backe, backe Kuchen und fertig ist ein Homunculus. Den Guten deponieren wir in der Kirche. Jetzt schreiben wir noch schnell einen Brief an Miranda und fallen anschließend in Trance. Das wär's auch schon.

Dragonflight

Die ersten Karten zum Rollenspiel "Dragonflight" habt Ihr ja schon in der letzten Ausgabe gesehen. Thomas Lichte hat sich langsam weiter vorgearbeitet und liefert Euch jetzt die nächsten Dungeons. Dragonflight ist derart komplex, daß wir Euch auch weiterhin mit prima Karten versorgen können. In den nächsten PO-WER PLAYS geht es also weiter. Nun aber in den Dungeon westlich von Pegana. Gegenüber liegt übrigens der Tempel "Stormwind". Level 3:

Raum 1 — leer, Raum 2 — Kiste, Raum 3 — vier Skelette, Kiste, Raum 4 — verschlossen, Kiste, Level 4;

Raum 1 — 3 Skelette, Raum 2 — 4 Geister, Raum 3 — Ieer, Raum 4 — 2 Trolle, Kiste, Raum 8 — 56,7,14 — 4 Balrons, Raum 9 — verschlossen, Ieer, Raum 10 — 1

TIP

Flood (Amiga, ST)

Der Tip des Monats geht diesmal an Frank Netta aus Marl. Er hat uns als erster alle Levelcodes zu Electronic-Arts neuem Spiel "Flood" geschickt und darf sich über 500 Mark auf seinem Konto frauen.

Level 1: FROG Level 2: YEAR Level 3: QUIF Level 4: LONG Level 5: WORD Level 6: FRED

Level 7: WINE Level 8: GRIP

Level 9: TRAP Level 10: THUD Level 11: FRAK Level 12: VINE Level 13: JUMP Level 14: NILL Level 15: FOUR Level 16: GRIT Level 17: ZING Level 18: JING Level 19: LIDO Level 20: POOL Level 21: HATE Level 22 REED Level 23: LIMF Level 24, QUID Level 25: WING Level 26: FLEE Level 27: GIGA Level 28: HEAD Level 29: LOOP Level 30: SING Level 31: JOUX Level 32: PINK Level 33: GOGO Level 34: LETS Level 35: QUAD Level 36: BRIL Level 37: EGGS Level 38: HENS

Level 36: BRIL Level 37: EGGS Level 38: HENS Level 39: NAIL Level 40: SOAP Level 41: FOAM Level 42: MEEK

Troll, Kiste, Raum 11 — Kiste, Raum 12 — Kiste. Raum 13 — 3 Trolle, Kiste.

Level 5:

Alle Räume sind randvoll mit Monstern. Wenn man nicht viel Zeit verplempern will und den direkten Weg liebt, sollte man das Rätsel lösen (Dieb 1 hat das Pferd gestohlen).

Level 6:

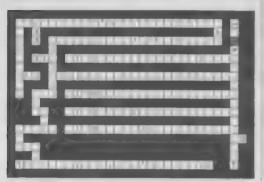
Raum 1 — 4 Gnolle, Kiste, Raum 2 — 3 Gnolle, Kiste, Raum 3 — 2 Energiekugeln, Raum 4 — Kiste, Raum 5 — 6 Skelette, Raum 6 — 1 Troll,

Raum 7 — Kiste, Raum 8 — 4
Energiekugeln, Kiste, Raum 9
— Kiste, Raum 10 — Kiste,
Raum 11 — Ieer, Raum 12 — 1
Skelett, Raum 13 — Kiste,
Raum 14 — 3 Guhle, Kiste,
Raum 15 — 4 Geister, Kiste,
Raum 16 — Kiste, 4 Gnolle,
Level 7:

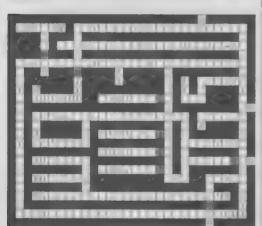
Raum 1 — 4 Skelette, Kiste, Raum 2 — 8 Gnolle, Raum 3 — Kiste, Raum 4 — Kiste, Raum 5 — Kiste, Raum 6 — Kiste, Raum 7 — 6 Gerster, Raum 8 — Kiste, Raum 9 — leer, Raum 10 — 3 Trolle, Kiste, Raum 11 — 4 Energiekugeln, Raum 12 — Kiste, Raum 13 — 3 Trolle, Kiste, Raum 14 — 4 Guhle, Kiste, Raum 15 — 4 Geister, Raum 16 — Kiste.

Level 8:

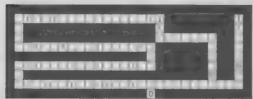
In der Kiste hinter der Geheimwand befinden sich vier



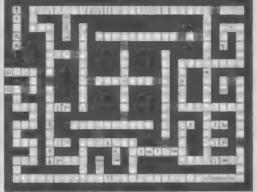
Level Nr. 3



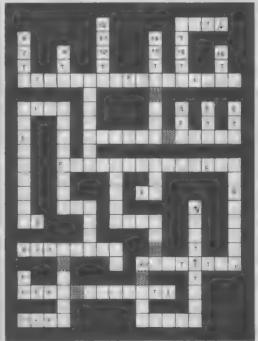
Level Nr. 4



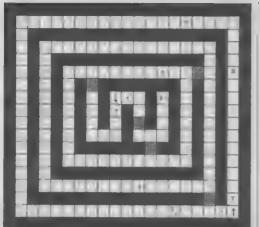
Level Nr. 5



Level Nr. 6



Level Nr. 7

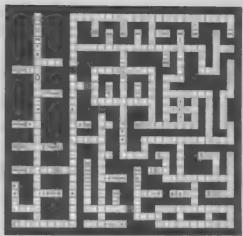


Level Nr. 8

Diamanten. Eine Menge Geld für den Anfang. Level 9:

Raum 1 - leer, Raum 2 - 3 Gnolle, Raum 3 - 2 Guhle, Ki-

ste, Raum 4 - 1 Troll, Kiste, Raum 5 - 10 Skelette, Raum 6 - Kiste, Raum 7 - Ieer, Raum 8 - Kiste, Raum 9 - 6 Gnolle, Raum 10 - Kiste, Raum 11 -



Level Nr. 9

4 Trolle, Raum 12 - 7 Geister, Raum 13 — Kiste, 3 Skelette, Raum 14 — 10 Skelette, Raum 15 - 6 Gnolle, Raum 16 - Krste, Raum 17 - 6 Gnolle,

Raum 18 - Kiste, Raum 19 -3 Ghule, Raum 20 - 3 Ghule, Kiste, Raum 21 - 3 Trolle, Figure 22 - 2 Trolle, Kiste, Raum 23 - 6 Skelette, Raum

NEUERÖFFNUNG			G	AME-	PL/	NEUERÖFFNUNG				
MEGA DRIVE		PC ENGINE		GAMEBOY		NEO GEO		LYNX		
Incl. Spiel Batman Cyberball Klax Phelios Columns	379 115 115 109 114 89	Incl. Spiel Ninja Spir. Star Soldier Xevious Klax Imich Fight	349 109 109 105 105 109	M. Tetris D. Dragon Quarth Puzznic Flippull Gradius	169 59 59 59 59 59	Konsole NAM 1975 Golf Ninja Magician Joystick	829 439 469 459 449 179	Konsole Gauntlet Bl. Light Sl. World El. Cop Cal. Games	389 79 79 79 79 79	

Geschäftseröffnung am 3. Okt. 90! Tgl. von 16 Uhr - 19 Uhr Bitte besuchen Sie uns: Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1

Telefon bis 21 Uhr

Konsolen Line 05246/1572 Auslieferungslager Berlin

030/6912156

Sofort bestellen! Preisliste anfordern. NN + 8 DM, VK + 4 DM.

Preisliste mit Konsolenspieltests, Bildern und Angeboten. Gleich anfordern!

Alle Geräte o. FTZ Nr. u. VDE Pr. Anschluß der Geräte stellt eine Ordnungswidrigkeit dar

Wichtiger **Hinweis** für alle Kleinanzeigeninserenten:



unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden!

Anzeigentexte

! Lösungsservice Berry!

!Neu und Brandheiß!

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- * Bloodwych I
- * Hillsfar
- ★ Pool of Radiance

- ★ Champions of Krynn
- * Xenomorph

 - ★ Ultima III-V
 - * Ultima VI u.v.a.

* Dungeon Master

Chaos strikes back

Might and Magic II. Secret of the Silver Blades (Vorbest

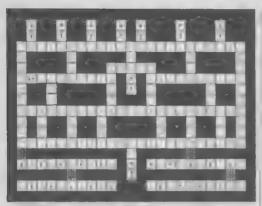
Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Lösungen mild detail. Plane DM 25, zuzugi Versandkosten NN DV - Vork. VS DM 3

Bestellung rund um die Uhr be

Lösungsservice RICHARD BERRY Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102



Level Nr. 10

24 - leer, Raum 25 - Kiste, Raum 26 - 4 Ghule, Raum 27 - Kiste, 4 Skelette, Raum 28 4 Geister, Kiste (Landkartenteil 06), Raum 29 - 3 Geister, Raum - 30 - 4 Geister, Raum 31 - leer, Raum 32 - 3 Geister, Kiste, Raum 33 - Kiste, Raum 34 - Kiste, Raum 35 -8 Geister, Raum 36 - 8 Geister, Kiste, Raum 37 - 2 Trolle, Kiste, Raum 38 — 4 Geister, Kiste, Raum 39 — 4 Skelette, Raum 40 - 2 Trolle, Raum 41 - Kiste, Raum 42 - leer, Raum 43 - 2 Ghule, Kiste, Raum 44 - 4 Ghule, Raum 45 - 1 Troll, Raum 46 - 10 Skelette, Raum 47 - 8 Gnolle. Raum 48 - 4 Trolle, Raum 49 - 3 Guhle, Kiste (Trank für König Hafton), Raum 50 - Kiste. Raum 51 - Kiste, Raum 52 leer

Level 10:

Raum 1 - Kiste (Landkartenteil 07) Raum 2 bis 8 - Kisten.

Paradroid

Da wir alle auf "Paradroid 90" warten, hier erstmal ein paar Tips zu "Paradroid", um die Wartezeit etwas zu verkürzen. Lars Fiechel aus Barsinghausen stellt Euch die verschiedenen Roboter vor.

0-Klasse: Hier gibt es nur einen Eintrag, nämlich das 001-Influence-Device, das man zu Anfang steuert. Es ist, wie wohl jeder Paradroid-Spieler weiß, recht wendig, aber nur ungenügend bewaffnet. 1-Klasse:

Diese Klasse umfaßt zwei Roboter, die für die Sauberkeit der Raumschiffe verantwortlich sind. Beide, der 123 und der 139, sind im Grunde genommen Kanonenfutter und sollten nur im absoluten Notfall verwendet werden (also z.B. wenn man ein "flackerndes" 001-Device hat und keine Reparaturstelle in greifbarer Nåhe ist, oder man von 8er Droiden umzingelt ist). 2-Klasse:

Diese Klasse ist für Einsteiger, die sich noch bei der Überanderer Roboter schwer tun, ein recht geeignetes Übungsobjekt. Sie verfügen nur über wenige Energiekapseln und können somit leicht besiegt werden. Außerdem kann man sich ihrer für eine ganze Weile bemächtigen. Die leichteste Methode, die Decks von 1er. 2er und auch 3er Droiden zu säubern, ist allerdings, sich einen Droiden der 7-Klasse (kommt alles noch) unter den Nagel zu rei-Ben und die auf diesen Decks befindlichen Droiden einfach zu "disrupten"

3-Klasse:

Dies ist die Gruppe der "Messenger"-Droiden, "Botenjungen", die in einem Raumschiff tätig sind. Den 329 kann man hierbei allerdings vernachlässigen, da er seinen Kollegen 302 sehr in der Geschwindiakeit nachsteht (kein Wunder, da der 302 über ein Anti-Grav-Aggregat verfügt und somit keiner Haftreibung unterliegt). Der 302 eignet sich sehr gut als "erste Stufe" für erfahrenere Spieler: Er ist meist noch relativ leicht zu übernehmen, ziemlich flott und verfügt über eine Anzahl von Energiekapseln, mit denen man auch ohne weiteres einen 6er oder sogar einen 7er übernehmen kann 4-Klasse:

Bei den 4ern, den Instandhaltungsdroiden, treffen wir auf den ersten bewaffneten i 8-Klasse: Droiden: Der 476 verfügt über eine einstrahlige Laserkanone. die man, da sie eigentlich für Reparaturarbeiten gedacht ist. schlicht zweckentfremdet. Die anderen beiden Droiden dieser Klasse, den 420 und den 493, kann man ebenfalls vernachlässigen, da sie über keinerlei herausstechende Merkmale verfügen. Der 420 kann allerdings nicht mit einem Disruptor zerstört werden. 5-Klasse

Die Droidenklasse, die sich um die Mannschaft kümmert. zählt ebenfalls zu den Pazifisten, da sie keinerlei Bewaffnung besitzt und auch recht langsam durch die Gegend schleicht. 6-Klasse:

Jetzt wird es interessant, denn wir sind bei den Wachdroiden angekommen. Diese Droiden verfügen über eine einstrahlige, der 629 sogar über eine zweistrahlige Laserkanone, die sich durch anständige Leistungen ausgezeichnet haben. Der 629 ist allerdings ein wenig langsam. 614 und 615 eignen sich recht aut zur Säuberung von Decks mit Droiden mittlerer Klasse (4 bis

7-Klasse:

Dies sind die Kampfdroiden. Modell 711 und 742 verfügen über den Disruptor, der, wie bereits erwähnt, auf den Decks mit schwächeren Droiden durchschlagende Wirkung erzielt. Das Modell 751 wird zwar als "powerful" angepriesen, ist aber viel zu langsam und zu unhandlich, um einen guten Kämpfer abzugeben.



Die Klasse der Sicherheitsdroiden besteht aus einer Schnecke (833), einem Schluderhannes (834) und einem Prachtzapper (821). Ohne Frage ist der 821 die ultimative Kampfmaschine; er ist schnell und wendig und verfügt über eine Zwillings-Laserkanone. Der 834 ist zwar schnell, aber nicht sehr robust. Außerdem hat er nur eine einzelne Laserkanone. Vom 883 ist aufgrund seiner fehlenden Geschwindigkeit abzuraten. 9-Klasse

In dieser Klasse gibt es nur einen einzigen Droiden: die Nummer 999. Er ist sozusagen der oberste Chef von allen. Seine Fähigkeiten lassen sich mit denen des 821 vergleichen. Man beseitigt ihn am besten durch eine schlichte Übernahme. Wobei allerdings Vorsicht geboten ist, da der "Command Cyborg" viele Energiekapseln besitzt und ein harter Gegner

Bei der Ubernahme von Droiden ist darauf zu achten, daß man, nach der Wahl der richtigen Seite, zuerst die Felder einfärbt, an die der Gegner nicht herankommt. Vorausgesetzt man hat genug Energiekapseln, um die vom Gegner eingefärbten Felder wieder zurückzufärben. Wenn man nur drei Kapseln hat, sollte man sich auf Letzteres beschränken

Im allgemeinen empfiehlt es sich, die hohen Robotermodelle durch Übernahme unschädlich zu machen, da man bei einem offenen Kampf zu leicht Energie verliert. Leider hat man ja mehr als zwei, drei Kämpfe vor sich. Decks sollte man erst verlassen, wenn alle dort befindlichen Droiden besiegt sind, so daß die verzweifelte Suche nach dem "letzten Droiden" entfällt. Außerdem sollte man auf einigen Decks ein paar kleine Droiden stehenlassen. Wenn man dann einen hohen Droiden verliert und auf ein schwer angeschlagenes 001-Influence-Device angewiesen ist, so hat man immer noch ein paar leicht zu übernehmende Droiden zur Hand. Noch ein Tip an diejenigen, die das Programm bis in die letzten Ecken ausreizen wollen: Wenn man seinen Droiden mit einem gerade explodierenden Droiden koppelt, ergeben sich bizzare Mischformen, die allerdings nur selten einen praktischen Wert haben.

Secret of the Silver Blades

Andreas Luiskandl aus Wien hat schon die ersten Tips für das neue Rollenspiel von SSI ausgeknobelt. Damit dürfte einer erfolgreichen "Lich"-Jagd nichts mehr im Wege stehen. Die Party:

Hier sollte man sich etwas Zeit lassen und mit Bedacht vorgehen, da gerade im AD&D-System einige Besonderheiten zu beachten sind. Besonders auf die Stufenbegrenzung nichtmenschlicher Charaktere wie Zwerge, Gnome, Elfen und Halbelfen achten. Nachfolgend eine Party, die sich als besonders vielversprechend erwiesen hat: Paladin, Human Ranger, Elf Fighter/Magic User, Dwarfen Fighter/Thief. Cleric, Human Magic User. Nachdem man die magischen Gegenstände unter der Gruppe aufgeteilt hat, sollte man einen Besuch im Waffenshop machen, der sich im Osten von New Verdioris befindet. Dort die Party umfassend ausrüsten und danach einmal abspeichern.

"The Well of Knowledge":

Zu jener gelangt man durch das magische Portal im nördlichsten Raum des Stadtkommandantenhauses. Der Brunnen wird von ein paar roten Drachen bewacht, darunter auch ein "Ancient red Dragon". Der alte Knabe ist etwas schwerer kleinzukriegen, also sollte man sich von einem Mann in New Verdigris die "Scroll against Dragon Breath" besorgen. Jetzt dürfte die Befreiung des Brunnens kein Problem mehr sein. Nachdem man das geschafft hat, kann man dort im Laufe des Spiels immer Rast machen und wird nicht von Monstern behelligt. Die vielen kleinen Gebäude in der Nähe des Brunnens beherbergen Portalräume, die man aber erst nutzen kann, wenn man das entsprechende Gegenportal betreten hat. Der Brunnen selbst liefert wichtige Hinweise, wenn man ihm 100 Gems opfert.

"The Amulet of Eldamar": In einer Karte im Journal wird der Weg zum Amulett beschrieben. Wieder gilt es den roten Drachen, der das Schmuckstück bewacht, möglichst schnell zu beseitigen. Wenn so ein Drache erst einmal zum Angriff kommt, sind schnell ein paar Hitpoints flöten. Mit dem Amulett lassen sich bestimmte Schlüssel finsich bestimmte Schlüssel fin

den, die man unbedingt braucht, um dem "Dreadlord" auf die Pelle zu rücken.

"Derf, Kleriker des Tyr"

Derf hält sich im Tempellevel in den Minenschächten auf. Man muß die Geheimtür im Südwesten des Tempelsaales benutzen. Wenn man ihn findet, bietet er der Party den Beitritt zu den "Silver Blades" an. Allerdings muß man vorher die acht Teile des "Staff of Oswulf" finden. Die Teile sind in den Minenschächten 1 bis 8 verborgen. Jeder Minenschacht hat vier Stollen in seiner Mitte, die in alle vier Himmelsrichtungen auslaufen. Nachfolgend die Richtungen, in denen man die Teile des Stabes findet. Teil 1: Westen, Teil 2: Westen, Teil 3: Norden, Teil 4: Süden, Teil 5: Norden, Teil 6: Westen, Teil 7: Süden, Teil 8: Süden. Dungeon:

Im Norden des & Levels befindet sich ein Teleporter, der einen in den 9. Level transportiert. Hat man sich bis zur Mitte durchgeschlagen, geht man nach unten in den Level B. Dort immer in Richtung Osten, und schon hat man den Eingang zu

spukt ein etwas seltsamer Geist herum, der dauernd irgendwelche Rätsel stellt. Die sollte man besser lösen, denn ein Kampf mit Eisengolems ist nicht gerade zu empfehlen. Hier die Lösungen der Rätsel: 1. "Your Heart", 2. "Your Word", 3. "Your Breath", 4. "River", 5. "Water", 6. "Silence", 7. "Wind", 8. "Fire". Im obersten Stockwerk angelangt, sollte man drei Schlüssel sein eigen nennen, Immer schön suchen. Hat man dann noch im großen Raum ein paar "Purple Worms" erledigt, findet man dort auch den Eingang zu den Eishöhlen. Die Eishöhlen:

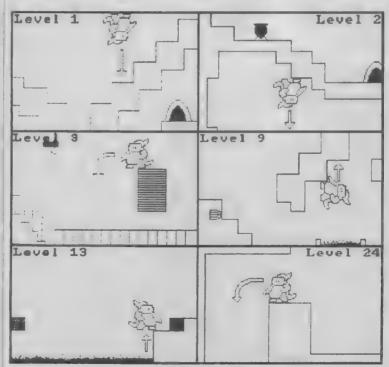
Damit Ihr Euch nicht verlauft, hier ein paar Verhaltensregeln. Der schreienden Dame nicht unbedingt folgen, es ist die "Clerc of Phlan", welche sich mit Eurer Hilfe aus den Höhlen retten will. Orientiert Euch lieber an der Skizze, mit der Ihr in die wichtigen Gebiete vordringen könnt. Im "Frost Giants Lair" solltet Ihr füchtig aufmischen, hier gibt's viele Erfahrungspunkte. Nachdem

den Gewölben gefunden. Dort spukt ein etwas seltsamer Geist herum, der dauernd irgendwelche Rätsel stellt. Die sollte man besser lösen, denn in den Leader gekämpft habt, solltet ihr nach dem Ausgendwelche Rätsel stellt. Die sollte man besser lösen, denn in den Leader gekämpft habt, solltet ihr nach dem Ausgenden ihr nach dem Ausgen

Zum Schluß Tips zum großen Finale mit dem "Dreadlord": Vorsicht ist geboten! Er war einst ein großer Magier und besitzt eine Menge gefährlicher Sprüche. Wie andere Untote ist er unempfindlich gegen Verzauberung, Elektrizität, Schlafsprüche, Schwächungsstrahlen. Kälte und Todessprüche (logisch). Priester ab der 6. Stufe und Paladine ab der 10. Stufe können ihr Glück versuchen und den "Lich" vertreiben. Vielleicht klappt es. Der beste Zauber ist ein verzögerter Feuerball, eingestellt auf zehn Segmente.

Flood

Gerd Schwamborn aus Much hat in den 42 Levels von "Flood" ein paar Schatzkammern entdeckt, die er Euch nicht vorenthalten möchte. Na dann taucht mal schön.



Naturlich sind noch viel mehr Schatzkammern im Spiel versteckt. Frohes Suchen.



ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kosteniose Preisiliste. Sie auch, wenn Sie wol

Apprentice *

Dragonflight

Days of Thunder

Flimbo's Quest **

Hintern: Soccer Challenge Midnight Resistance Operation Steath Shedow Warner ** Simulara *

Carlavos

Flood

Shift diber 5 Jahren aind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

RA * Kniffliges Strategiespiel mit über 150 Leveln und Editor Amiga 59.90 MS-DOS 64.90 Atari ST 59.90

39.90

C 64

64 90 74 90 Back to the

AMIGA & ATARI ST

Amiga 59 90

74.90

69.00

69.90

64.90

60.00

69 90 64 90

59 90 69 90

69.90

64.90

69 90

69 90 64 90

49 90 59 90

64 90 74 90

Future II Das Spiel zum Film

74 90 84 90 79 90 Battlemaster* Earthnse Flight of the Intruder Guns & Butter Hoyles Book of Games II 79 90 79 90 79 90 69 90 89 90 64 90 79 90 74 90 89 90 International Socoar Challenge Jack Nicklaus Unlimited Golf Last Ninja 2 Secret of the Silverblades Silent Service I. Thunderstoke Tracon 2 * UMS II 59 90 89 90 79 90

Prince of

Persia

Komplett in Deutsch

MS-DOS 69.90

M8-DOS verspielt

Amiga								59.90
Atari ST								59.90
MS-DOS			,	٠	,			59.90

C64 GOODIES

All Time Favorites Apprentice "	49 90 . 38 90
Betrayal *	59 90
Dragons of Flame Flimbo's Quest	39 90
International Soccer Challenge	59 90
Italy 1990 Winners Edition	35 90
Kickoff ii	39 90
Rick Dangerous II * . Shadow Wamors **	39 90 38 90
Skate Wars **	39 90
Ski or Die **	39 90
Ultimate Golf *	49 90
Vendeta .	38 90

GROBE JOYSOFT-AWCTIONI

Schickt uns bis zum 31 10,90 unger Logo Schick uns bis 2019 10 90 unser Logo aus deser Anzeige zu und wir schicken Euch didfür ein Poster von aktuellen Spielen und unsere neue, mit infos vollge-stoptte Preisäste (denn bei JOYSOFT kauft keiner die Katze im Sack)





Gottesweg 157 Tel 02 21 / 44 30 56 Unsere Schalt- und Versandzentrale

Köln 1 Mathiestr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26 Unsere Fillale mit Schwerpunkt 'Anwender-Soft' weiß (fast) immer Raf

Münsterstr 18 Tel 02 28 / 65 97 28 Düsseldorf 1 rter Str. 47, Tel. 02 11 / 38 44 45

GAME BOY

Die tragbare Original-Konsole von Nintendo 169.00 Folgenden Spiele führen wir für den Game Boy (alle DM 49.90). z.B. Alleyway, Golf, Super Mano Land, Quix, Solar Striker, Tennis,

Atary Lynx, inkl. Netzteil & Calif. Games 389 - DM. Diverse Spiele telerbar.

DAS KLEINGEDRUCKTE Intum und Presidnderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Antike Mill Stemchen (*) gebenzteichnere Antiert weren bei Drucklegung noch noch teilerber, werden jedoch in Körze erwistet Wir haben sitzindig E MKSE TAUSE NO PRO-GRAMME für Sie vorribig und schnen hine darum mest schon am gieschen Tag das ge-seinsichte Programm zusenden.

*** deutsche Antietung

Deutschlands leisungsfahigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Teletonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anzuf genügt.

Hillstar

Von Elvira und Rainer Sig! stammen diese Tips zu dem AD&D Spiel "Hillsfar". Die beiden haben Hillsfar für jeden Charakterberuf extra gelöst.

Allgemeine Tips - Die Monster in der Arena: - Lefty the Orc: am leichtesten zu besiegen. Warten, bis er kurz vor dem Zuschlagen deckungslos stehenbleibt und Ihn dann mit drei Rechten in den Sand schicken. Besonderheit: keine

Red Minotaur: Ebenfalls recht einfacher Gegner. Bewegt den Kopf zweimal, bevor er einen Kopfstoß ausführt. Attackiert links, Kopfstoß, rechts. Besonderheit: Kopfstoß

- Sslader the Lizard Man: Auch noch nicht besonders schwer. Wenn er die linke Hand öffnet, schnell mit links zuschlagen und umgekehrt. Ist nach dem Schwanzschlag mehrmals angreifbar.

Besonderheit: Schwanzschlag Morin the Knight: Erster schwieriger Gegner. Die Fedem des Helmes bewegen sich vor iedem Angriff. Wenn er den Kopf einzieht, müßt ihr Euch nach links werfen, wenn Morin stillsteht und die Federn wippen, schnell angreifen und nach rechts werfen. Greift gerne links, rechts und gegen die Beine an.

Besonderheit: Beinschlag

- Ottis the Orc: Ziemlich harter Brocken. Der Bursche greift gerne in der klassischen Kombination links, rechts, links an. Vor jedem Angriff läßt er kurz seinen Stock sinken. Das ist Eure Gelegenheit. Greift Ihn mit zwei Rechten an und werft Euch gleich nach rechts.

Besonderheit: keine

Taurus the Great: Starker Minotaur, greift oft mit dem Kopf an und schlägt dann ein paarmal links und rechts. Am besten nach einem Kopfstoß sofort angreifen. Mit einer schnellen Rechten könnt Ihr ihn gut viermal treffen

Besonderheit: Kopfstoß

Whiplash the Lizardman: Extrem schwerer Feind, der aber mit einem billigen Trick recht leicht zu überwinden ist. Zuerst rechts in Deckung gehen und den ersten Schlag abwarten, dann zwei Fausthiebe abwehren. Danach greift Whiplash mit dem Schwanz an. Diesen Schlag müßt Ihr leider einstecken, dafür könnt Ihr aber sofort danach mit zwei Rechten zuschlagen. Jetzt wiederholt sich das Spielchen,

bis der aute Echsenmann im Staub liegt.

Besonderheit: Schwanzschlag Die nächsten Gegner sind für keinen der Aufträge von Nutzen. Wer trotzdem das Pech hat und in die Arena geworfen wird, kann nur noch beten. Selbst ein alter AD&D-Veteran mit rund 170 Hitpoints hatte keine Chance gegen die anderen Arenakämpfer. Das ist auch der Grund, warum das Geheimnis des magischen Schwertes, das man angeblich bekommt, immer noch im **Dunklen liegt**

Besondere Orte:

- Pubs: Von diesen anheimelnden Orten gibt's vier Stück: Rat's Nest, Bugbears Cave, Hydras Den und Dragons Lair. Alle im Prinzio gleich, aber iede Berufsklasse sollte sich einige Verhaltensweisen zulegen, die in den Pubs wichtig sind.

- Kämpfer: Wer sich sinnlos betrinkt, wird erst bestohlen und dann rausgeworfen. Ebenfalls vor die Tür gesetzt wird. wer zuviel angibt oder ohne Geld etwas kaufen will. Im schlimmsten Fall wird man um das ganze Geld gebracht, vertrimmt und in die Arena geworfen. Zu vermeiden sind auch übermäßige Lauschaktionen, da reagieren einige Leute allergisch drauf. Wer versucht, den Pub abzufackeln, wird ausgeplündert und rausgeworfen.

- Magier: Nicht zuviel lauschen und auf keine Fälle versuchen, die Leute einzuschläfern. Wer als Magier Zaubertricks vorführt, kann sich ganz schnell zum Gespött des Pubs machen oder aber zum Meistermagier werden.



Bonn

- Kleriker: Nicht lauschen und möglichst nicht singen. Die Bewohner verhalten sich hier ähnlich wie die Gallier mit Ihrem Barden. Wer einen Bettler beschenkt, sollte aufpassen, daß er auch genügend Geld dabei hat. Sonst fühlen sich die Bettler gekränkt und rufen die Wachen, Freie Heilungen können manche nützliche Information einbringen. Wer günstig einen trinken will, sollte die Bardame segnen.

Dieb: Klar, Diebe sind nicht unbedingt gern gesehene Gäste. Wer zu oft an der Kellertür fummelt, verliert Dietriche. Geld und möglicherweise das Leben in der Arena. Wer an den Mauern hochklettert, wird mit Spott und Bierkrügen beworfen. Nicht einträglich ist das Bestehlen von anderen Gästen, auch hier winkt die Arena. Im Schatten verstecken und lauschen ist ebenfalls nicht gerade gesund. Spielernaturen sollten aufpassen, daß sie genug Geld zum Setzen ha-

- Heiler: Es gibt zwei Heiler in Hillsfar. Hier findet der Abenteurer Heiltränke, Heilzaubersprüche und Informationen. Die Tränke sind gerade in der Arena recht nützlich. Die Sprüche sind nur teuer und überflüssig. Wer sich kostengünstig heilen will, kann sich ja in seiner Gilde ausschlafen

- Magic Shop: Hier werden Schlagringe (Knock-Ring) und Informationen feil geboten. Die Ringe nur hier und nie auf der Straße kaufen. Denn einige von den schwarz erstandenen Ringen können defekt sein und Ihrem Träger einige Hitpoints kosten.



- Tanna's: Nie zum Vergnügen herkommen, da sich sonst die Aufträge beim Scoreboard ins Unermeßliche erschweren. Um gute Punktzahlen zu erzieien, auf die Maus und den Vogel feuern. Die beste Waffe ist hier der Zauberstab, der sich aberleider nur von Magiern benutzen läßt

- Bank: Ein Haufen Geld liegt hier verborgen. Wer sich aber erwischen läßt, kommt in die Arena.

- Schloß: Der fetteste Brocken im ganzen Spiel. Nur leider hat das Türschloß schon ganze Heerscharen von Einbrechern an den Rande des Nervenzusammenbruchs gebracht. Am besten gelangt man ins Schloß, wenn man ein Dieb ist und beim vorletzten Auftrag den Spezialdietrich findet, oder man den "Chime of Opening" hat. Ärgerlicherweise hält das Ding nicht ewig und ist zudem nicht untehlbar. Spieler, die im Schloß gefaßt werden, müssen in der Arena gegen alle Gegner kämpfen. Tia, hoher Lohn, hohes Risiko.

- Friedhof: Wie im Mages Tower, Gefängnis, Haunted Mansion und dem Bookstore finden nur die mit einem Auftrag etwas. Alle anderen kriegen nur Arger mit den Wachen

- Gilden: Alle anderen Gilden, außer Eurer eigenen, sind verschlossen und bringen für Einbrecher nicht viel.

- Pferde: Es gibt vier Pferde zur Auswahl, die sich in der Qualität sehr stark unterscheiden.

1. Fauth

Sehr treu, nicht besonders schnell und auch die Beschleunigung ist nicht gerade umwerfend. Dafür zuverlässig und sehr gut für Anfänger. 2. Pokey

Wer dieses Pferd kauft, hat selbst schuld. Langsam und extrem anfällig für Stürze. Ein Pferd für Lebensmüde, die unbedingt Bekannschaft mit den Wald-Banditen machen wollen.

3. Jumper

Sehr schnell und springt hoch und weit. Leider springt es ab und an auch ohne Grund (deshalb der Name). Bringt Eurem Charakter einige unfreiwillige Prellungen ein.

4. Lightning

Besonders für eilige Charaktere mit vielen Hitpoints gedacht. Extrem schnell und springt am weitesten, nicht besonders treu. Am besten für Profis oder Besitzer eines Rod of Blasting.

SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN!								
TITEL PP 10:90	C 64 (C)	C 64 (D)	AMSEA	ST	PC	FACHTUNG!		
suck of the state.	1×30	10 90	5.E (81	64.90	64 %			
RQ*H x I			12/90	14.90	84.9	Bestellingen ab		
1 196.2			54.93	49 %.		96 00 DM		
4			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	64.98		Versandkoster fre		
at a fill said			19.90	19.90	63 %	***************************************		
A 10 11		111 11	2 90	4 24	57 4,			
41. 100		177.78	- C y	69.90	23 47	kostenios aktuelle		
				******	84.9	Pressiste anfordern1		
2000		19.50	-25			. System angeben		
et .			+ 9 90	69 (0)				
per title Artes		4.1	0.0	12		Neuheiten-Service		
the e year			54.90	84 /	1,94.96	Mentier (GU-201A) CC		
3"		6.3	* 7.90	10.40	+4.40			
	24.96	0.76,	Ad 90	62 A	44 46	Tel.: 06196/82467		
		. A	24.90	44 m	14 0			
4 - 1 - 1 - 1			1718	6.3 M.	1 4	1 1 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
			146	79.90	~v 3(
1 2 1 25 2			140	54.60		Lösungsbücher:		
May 1, "			4.9	14 9				
U.S. THENSTELL			0,0			the state of the s		
U		a A	a A	a A	a A	1 . 5 7 114 . 10		
e to garties	21.30	114 10,	.1.9	"å a	-1.00			
10 19 1	4.565	21.6	-16	120	1/4 31	1 a Roll est 1.9%		
and the state of	9 (4)	51.9.	14146	14.90	64.90	No. No. 193		
100 C			1/2/01/	Cylia Cylia		1 pr - autre - 29 -		
,			- Consigna	0310	2 8	, F.J., A.S. 1999		
			-14	64 4)	4 6	1 Here is 1500 2976		
	, 94 93	19 4,	4 993	490	1 %	K 2000 4 259		
No. of the second		64.40			64.2	L Larry 1-3 ja 2 / 3		
1. 0 At 11 41		19 24	64.90	4 4 (40		, Loom 24 s		
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *			100	A -4)	ें १ की	Manhunt 1-210 155		
10 - 10 - 11			.13			Might - Magic 2 14)		
a se see se		F4 10	49	14.50	19	Police Quest 2 96 -		
		-4 18	2.00	4 18	84 90	Sec of Silverbl 99 9		
C) "			4 68		Del W.	. , 1 14 > 249		
and mind in			49.90	49 40		1 13 mars, to a A		
W D W - Zentrale W D W - Frankfurt			VI	VIDEOPREISLISTE Aug /Sept ab 1 18 9				
	,	m Ki face				***************************************		
Hymrs 31 154,44-1		w Ki lest		-	Alle Neube	iten auf einer 3 Std. Gass		
Tel.: 06196/8246	7 Tel	Tel.: 069/375064			- Jedes Spiel wird ca. 3 Min. vorgeführt			
66- F- 44 04 (Da	10.				- Inkl. Preisangaben für alle Systeme			
Mo -Fr 14-21 Uhr	I Mo	Mo -Fr. 14-21 Uhr						
Sa., 9-14 Uhr	1	Sa.: 9-14	Uhr	-	z.B. The Pl	ague, Dragontlight . u.v.a		
Andere Spiele and Systeme auf Antrage VERSANDKOSTER: NR + 6.00 DM. VK + 4.00 DM			-	- Videoprersitste Nr. 4 für nur 15,90 DM				
PREISANDERUNGEN VORBEHALTEN				0	Copyright, Idee und alle Rechte bei W.O.W.			

COMP SHOP

Suchen Sie SPIELE oder ZUBEHOR für Ihren Amiga?

Dann schauen Sie doch mal bei uns im Laden vorbei! Wir haben ständig ca. 400 verschiedene Softwaretitel und eine reichhaltige Auswahl an Zubehör am Lager Und die Preise stimmen auch! Hier einige

SPEICHERERWEITERUNG Armiga 500 aul 1 MB inklusive Uhr, abschaftbar nur # 18,00 DM

SPEICHERERWEITERUNG Amiga 500, wie oben, jedoch mit DUNGEON MASTER (dtsch.) oder IT CAME FROM THE DESURT (engl.), pur 248.00 DM L'WEITLAUTWERN AMIGA SUC, Some line, abschaltbar, Bus durchgeschleift,

LITTLE COMPUTER PEOPLE 19,80 DM ROCKSTAR ATE MY 19.80 DM TREASURE ISLAND DIZZY F-29 RETALIATOR 84 80 DM OKTALIZER 98,00 DM

98.00 DM

69,00 DM

TRANSCRIPT (dtsch) X-COPY 2, mrt Hardware und CYCLONE und vieles meh

Naturlich können Sie sich bei uns im Laden alles in Ruhe ansehen. Oder, wenn die Entfernung zu groß ist, rufen Sie uns einfach an! Wir schicken Ihnen dann unseren neuester

COMP SHOP

Gneisenaustr 29 Tel 0208-497169 4330 Mulherm/Ruhr oder 0208-496178



DER PC PROFI 57 90 71 90 61 90 63,90 76 90 86 90 75,90 75,90 66 90 98,90 92,90 76,90 64,90 89,90 66,90 16 90 81 90 Ind anapoles 508 Ki AX LHX Atlack Chuo Legendu'Eassan Logo LODM(denisen) 79 90 59 90 76 90 73, 90 102 90 66 90 66 90 66 90 69 90 Thunderstrike CILTIMA VI SOUND BLASTER 385.00 AdLib Soundcard + Jukebox 275,00 AdLib PC Music System ,00

AM GRABEN 2 - 9471 WEIDING

Missionen der Berufsgruppen — Fighter

Beim Erschaffen eines Fighters möglichst auf gute Werte bei "Strenght" und "Dexterity" achten. Gerade letzterer ist recht wichtig, um auf Tannas Schießplatz Erfolg zu haben.

Beim Eintreffen in Hillsfar sofort zur Gilde der Kämpfer gehen. Der Gildemeister schickt Euch gleich zur ersten Bewährungsprobe: Ihr müßt Euch in Tannas Schießhalle als Meister im Bogenschießen beweisen. Es reicht, wenn Ihr Euch zweimal unter die ersten drei Plätze vorarbeitet. Erst dann kommt Tanna persönlich, lobt Eure Kunst und wird dem Gildemeister davon erzählen. Der Meister will aber, daß !hr noch eine zweite Probe besteht. Jetzt heißt's in die Arena und dort Lefty und den Red Minotaur in den Staub schicken. Nun gratuliert Euch der Minotaur. Wenn Ihr zurück in der Gilde seidt bekommt Ihr endlich den ersten richtigen Auftrag.

Ein Gildemitalied wurde unlängst getötet und auf dem Friedhof begraben. Dummerweise hatte er wichtige Papiere bei sich, die verschwunden sind. Diese Dokumente sollt Ihr wiederbeschaffen. Am Grab des Unglücklichen findet Ihr einen Hinweis. Einige der persönlichen Gegenstände des Getöteten werden als Beweismaterial im hiesigen Gefängnis aufbewahrt. Im Knast findet Ihr dann nach sorgfältiger Suche auch die Dokumente, die noch versiegelt sind.

Als Dank für dieses geglückte Unternehmen gibt es satte 5000 Goldstücke und den nächsten Job.

Letzte Nacht wurde ein schnöder Raub getätigt. Ihr müßt nach Hinweisen suchen. Wenn Ihr aufmerksam die städtische Burg umrundet, hört Ihr eine alte Frau flüstern. Angeblich soll ein alter Freund der Prinzessin die Kronjuwelen geraubt und eine Wache umgebracht haben. Die Wache wird heute auf dem Friedhof begraben und Jared Jymn, jener alte Freund, wurde gesehen, als er ins Rat's Nest Pub rannte. Im Pub erfahrt Ihr, daß die Wachen regelmäßig nach Jared suchen und das der Platz für solchen Abschaum eigentlich in den Kanälen sei. (Ihr könnt aber Eure Suche auch auf demi Friedhof beginnen. Dann läuft aber das Ganze etwas anders. Versucht es mal...)

In den Sewers findet Ihr dann einen Bettler, der Euch

ans Tageslicht schafft. Der Bettler verrät Euch nun, daß Jared eine ganze Zeit als Gladiator in der Arena gearbeitet hat. Also auf zur Arena. Nachdem Ihr Morin besiegt habt, erzählt dieser, daß Jared sich manchmal bei einem Einsiedler aufgehalten hat. Der Weg dorthin führt über die "Trading Post". Hier könnt Ihr Euch ein besseres Pferd kaufen. Beim Hermits Place angekommen, findet Ihr ein Fahndungsplakat. Auf diesem steht geschrieben, daß der königliche Hofzauberer 7000 Goldstücke für die Ergreifung von Jared Jymn bietet. Jetzt wieder zurück nach Hillsfar. Dort begebt Ihr Euch wieder ins Rat's Nest Pub und flirtet mit der Barfrau. Wenn Ihr ihr einen Drink spendiert, verrät sie Euch, daß die Wachen alle Plätze bis auf das Spukhaus abgesucht haben. Dort findet Ihr dann auch in einer dunklen Ecke den verängstigten Jared. Der beteuert seine Unschuld und erzählt, daß der böse Hofzauberer der eigentliche Täter sei. Wenn Ihr diese Geschichte der Prinzessin vortragt, würde sie Euch fürstlich belohnen.

Im Bugbears Cave Pub fragt Euch die Bardame, ob Ihr etwas über Jared wißt. Ihr erklärt Ihr die ganze Geschichte. Jetzt sagt sie Euch, daß Ihr zur Trading Post reiten und Euch dort verstecken sollt. Währenddessen würde sie mit der Prinzessin reden. Der Händler in der Trading Post verkündet Euch

etwas sagen will, wenn Ihr ihn ans Tageslicht schafft. Der Bettler verrät Euch nun, daß Jared eine ganze Zeit als Gladiator in der Arena gearbeitet hat. Also auf zur Arena. Nachdem Ihr Morin besiegt habt, erzählt dieser, daß Jared sich manchmal bei einem Einsiedler aufgehalten hat. Der Weg dorthin führt über die "Trading Post". Hier könnt Ihr Euch ein besseres Pferd kaufen. Beim

Bald darauf gibt es schon wieder Arbeit. Die Tochter eines Gildemitgliedes ist entführt worden und muß wiedergefunden werden. Der erste Weg führt Euch zum gramgebeugten Vater des Mädchens. Dieser erklärt, daß seine Tochter vor drei Tagen das Grab ihrer Mutter besucht hat. Am Grab angekommen, findet Ihr eine Karte, auf der der große Baum vor der Stadt besonders gekennzeichnet ist. In einer Kiste, die Ihr an dem Baum findet, steckt, mehr tot als lebendig, ein Gildemitglied, Bevor er den Löffel abgibt, sagt er Euch, daß Ihr bei Tanna einen Meister der Schlinge suchen sollt. Damit Ihr von Tanna eine Information bekommt, heißt's tüchtig anstrengen. Um den letzten Wettbewerb zu schaffen, müßt Ihr auf Tricks zurückgreifen. Ein Treffer auf den Vogel bringt 2500, einen auf die Maus 500 Punkte. Leider ist die Information ziemlich dünn. Beim einem Zwischenstop in der Gilde erfahrt Ihr, daß die Entführung möglicherweise ein Racheakt war. Der Vater der Entführten hat kürzlich einen Arenakämpfer geschlagen. Kurz: Wieder mal die Knochen in der Kampfbahn hinhalten. Wenn Ihr den starken Gegner Wiphlash erledigt habt, gibt es endlich eine brauchbare Spur. Nun taucht ein alter Kämpfer auf: gerade der, der von dem Vater des Mädchens geschlagen wurde. Auf die Frage, ob er noch Rachegelüste hege, verneint er. Er sagt aber, daß irgendjemand bei diesem Kampf sehr viel Geld verloren hätte, das auf ihn gesetzt war. Zumindest hätte er das in einer Kneipe ge-

Die uns mittlerweile gut bekannte Barfrau im Rat's Nest Pub gibt uns tatsächlich den Tip, daß ein Heiler namens Smith, Geld und Job bei einer Arenawette verloren habe. Zuletzt wurde dieser an der Trading Post gesehen, als er in Richtung Rock Quarry zog. In der Trading Post erfahren wir auch nichts Neues und ziehen



weiter. Im Rock Quarry angekommen finden wir endlich einen wichtigen Hinweis: die Kappe eines Mädchens. Da nichts weiter zu finden ist, zieht Ihr Euch wieder in die Gilde zurück, um Euch mit dem Gildemeister zu beraten. Der meint. daß Smith aus der Angelegenheit ordentlich Geld herausholen will. Ein kurzer Besuch in der Stammkneipe (Rat's Nest) bringt mehr Informationen. Die altbekannte Barfrau hat Gerüchte über einen Sklavenmarkt gehört. Als Ihr diese Geschichte dem Gildemeister erzählt, ist der alte Herr völlig aus dem Häuschen. Er befiehlt Euch sofort zu den Ruinen zu reiten. Er wolle mit anderen Männern den Rest des Gebietes absuchen. Und richtig, in den Ruinen findet Ihr Smith und das Mädchen. Unterdessen war Euer Meister auch nicht untätig. Er hat mit seinen Mannen den Sklavenhändlerring zerschlagen. Als Dank für die Rettung der Tochter gibt's 26000 Goldstücke und noch besser rund 70 Hitpoints zusätzlich. Mit diesem Reichtum kann sich der Kämpfer Ruhe gönnen (er wird noch in "Curse of the Azure Bonds" braucht). Es wird Zeit für einen anderen Charakter: den Magier!

Der Magier

Der Gildemeister der Magierzunft ist ein ältlicher Herr. Sein Name: Biswon. braucht für einen neuen Zauberspruch ausgepreßten Tintenfisch! Da er selbst nicht mehr aut zu Fuß ist, dürft ihr. der angehende Zauberlehrling, diese appetitliche Zutat besorgen. Angeblich gibt es diese Spezialität bei der Trading Post zu kaufen. Der dortige Händler weiß aber von nichts und gibt Euch den Tip, Eure Suche mal beim toten Drachen fortzusetzen. Waldläufer sollen dort einen ange-





schwemmten Tintenfisch gesehen haben. Und tatsächlich, dort angekommen, findet Ihr die Überreste eines Kraken. Da Ihr aber nicht wißt, welches Teil Biswon braucht, schnappt Ihr Euch einen Tentakel. In Hillsfar geht Ihr dann schnurstracks zum Magic-Shop, um Euch zu überzeugen, daß Ihr das richtige Teil habt. Klar, nach Murphy's Law habt Ihr natürlich das falsche Teil. Augäpfel hätten es sein sollen. Wieder beim toten Drachen,

gibt's erstmal einen riesen Schrecken. Der Tintenfisch ist weg, wahrscheinlich wird er gerade als Delikatesse in dem Lokal Hydra's Den, einem Pub für Gourmets", weiterverarbeitet. Also zomentbrannt nach Hillsfar zurück (den Weg kennt Ihr ia mittlerweile ganz gut). Im Pub kommt Ihr auch rechtzeitig genug an, um zu sehen, wie sich ein Feinschmecker den letzten Löffel Tintenfischsuppe einverleibt. Freundlicherweise erzählt er Euch, daß der Händler in der Trading Post sowieso nur Augen aller Meerestiere verkauft. Kaum noch die Wut unterdrückend reitet Ihr zur Trading Post. Der Händler erklärt grinsend, daß er ja nicht haben wissen können, daß wir "nur" Augen von Tintenfischen suchen. Mit dem frisch gekauften Fischauge reitet Ihr wieder nach Hillsfar. Dort geht thr dann in den Magic-Shop, der Inhaber bereitet nun den Saft. Biswon ist zufrieden und gibt Euch 1000 Goldstücke für Eure Mühe.

Nach kurzer Pause erhaltet Ihr den zweiten Magierjob. Ihr sollt ein böses Zauberbuch besorgen, damit Euer Meister das Ding zerstören kann. Der erste Anhaltspunkt ist mal wieder Trading Post. Der Händler erzählt uns von einer zwielichtigen Type, die ein noch zwielichtigeres Buch verkaufen wollte. Er habe ihm gesagt, daß nur der Buchladen in Hillsfar Bücher ankaufe. In dem Moment, in dem Ihr in den Büchershop eindringen wollt, kommt ein Typ auf Euch zu und sagt, daß er keine magischen Dinge kauft. Tja, aber vielleicht haben wir etwas mehr Glück im Magie-Laden. Der Inhaber sagt, daß jemand dagewesen sei, aber mit dem Preis nicht zufrieden war und nun die Stadt verlassen wollte. Zuvor soll er aber noch bei Tanna gesehen worden sein. Da sich Tanna nur mit absoluten Champions unterhält, müßt Ihr in den sauren Apfel beißen und drei Runden auf Scheiben schießen. Beste Waffe dafür ist übrigens der Zauberstab. Erst wenn Ihr diese harte Prüfung bestanden habt, eröffnet Euch Tanna, daß der Gesuchte Eclipse heißt und des öfteren im Hydra's Den zu finden ist. Dort hört Ihr, daß Eclipse das Buch in den Ruinen versteckt hat, da sich keiner dorthin traut. In einer Kiste in den Ruinen findet Ihr dann zwar nicht das Buch. aber dafür einen schönen Schmuckanhänger. Vielleicht will Eclipse ia das Buch gegen den Anhänger eintauschen. Kurz und aut, er ist einverstanden. Im Dragon's Lair Pub könnt Ihr den Handel perfekt machen. Gegen 500 Goldstücke und den Anhänger rückt Eclipse das Buch heraus. Der Meister ist begeistert und reicht Euch 5275 Goldstücke als Belohnung.

Von der Gilde bekommt Ihr nun keine Aufträge mehr, darum müßt ihr Euch schon selbst kümmern. Geht ungefähr eine Stunde spazieren und kehrt dann zur Gilde zurück. Wenn Ihr Euch jetzt zur Ruhe begebt, habt Ihr einen seltsamen Traum. Schemenhafte Formen raten Euch, in der Abenddämmerung zum Buchladen zu gehen. Dort findet Ihr einen seltsamen Dietrich mit der Auf-

A-1180 Wien, Schulgasse 31 Tel.: 02 22/4 08 23 35, Fax: 02 22/4 08 99 78 Ladenverkauf & Versand österreichwert

geöffnet Mo.-Fr. 10-12 u. 13-18, Sa. 9-12 Soft-Hotline 14-17 Uhr, Telefon 408 23 35

AMIGA SOFTMARE Chuck Yeager 2.0 Damoctes Dragon Flight Dragon Wars F-19 Steatth kernan Onental Games PGA Tour Golf Red Storm Rissing	708,- 749,- 899,- 790,- 899,- 999,- 799,- 799,-	Ultima 5 United AMIGA HARDWARE Samine LW 3,5 512 KB - Uhr - Schalter Videon-Digitizer Control Center PC Future Ware	899,- 869,- 1690 - 1490,- 6490,- 1490,-	Rastroad Tycoon Search of King Sitent Service 2 Thunder Strifes PC HARDWARE	959, 749, 999, 790,
Ing de Stran	254	LA In	300	Ebenso PC Engine & Lyne	

AMIGA-ATARI ST-PC Public Domain

AD-LIB Komplettsystem mtliche Software lagernd nge Vorrat reicht, alle Preise in ÖS inkl. 20 %MwSt.

3490.-

Größte Auswahl prompt lieferbar Vollstandige Preishste

Die Nr. 1 in Austria

Das Factogeachätt für Volto- om I Committent

Ein kleiner Auszug aus unserem Lieferprogramm: MS-DOS: Soundblaster: 3.490.-Grand-Prix-Circuit: 149.-Bards Tale III (dt.): 598,-Flight IV: 1.098 .-Kick Off II: 498 .-Silent Serv. 11: 798 .-.... AMIGA: 512 KB: 1.390. Bards Tale II: 198 .-

ATARI ST Larry III: 898.-F-19: 698.-...

Sega-Mega + Spiel: 2.990.-Fantasy Star II (eg.): 1.398.-E-Swat: 798.-... PC-Engine + Spiel: 2.990.-Mr Heli 598.-... Gameboy + Tetris + Verbk.: 1.690.-Neo-Geo, Lynx usw. lagernd !

Finest Hour: 698.-... Ladenverkauf: In der Zone, Andechsstraße 85, 6020 Innsbruck (Autobahnausfahrt Ost), Tel. 0512/49 26 26 Versand: Postfach 9116, 6040 Innsbruck



schrift "Steinmetz". Logisch auf zum Steinbruch. Der Steinmetz nimmt den Dietrich und gibt uns dafür im Auftrag einer gewissen Diana ein Fläschchen Elixier. Wenn Ihr es öffnet, erscheint eine junge Frau, die sich als Diana's Tochter zu erkennen gibt. Nur ein dreifach geprüfter Magier könne sie befreien

Die erste Prüfung ist bei Tanna. Hier müßt Ihr das vierte und schwerste Scoreboard erreichen. Erst dann erzählt Tanna von dem nächsten Elixier, das Ihr in dem Labyrinth des alten Wizards findet. Diese zweite Flasche eröffnet Euch die zweite Prüfung. In dem Turm des Magiers in Hillstar lebt ein böser Dämon. Den müßt Ihr erledigen. Wenn Ihr im Turm eine bestimmte Kiste aufmacht, erscheint ein Lichtwesen und zerstört den Dämon. Das Wesen kommt auf Euch zu und gratuliert zur bestandenen zweiten Prüfung. Eine Botschaft am Boden der Superkiste besagt, daß der Eremit einen besonderen Trank gefunden hat. Auf zum Eremiten und die Flasche geöffnet. Die dritte Prüfung ist recht leicht. Ihr müßt nur in der Arena den Minotaur Taurus besiegen, der Diana's Tochter gefangenhält. Nachdem Ihr den Finsterling besiegt habt, erscheint Diana und lobt Euch. Taurus habe Ihre Tochter in einem Spiegel gefangen und nur ein dreifach geprüfter Magier sei imstande den Spiegel zu zerbrechen. Nun gut, die drei Prüfungen habt Ihr, aber wo ist der Spiegel? Auf den Schreck erstmal einen trinken gehen und siehe da, im Rat's Nest Pub hören wir doch tatsächlich, daß jemand ein glitzerndes Ding im Schiffswrack gesehen habe. Dort angekommen, findet Ihr aber nicht den heißbegehrten Spiegel, sondern eine Nachricht an Taurus. Der Spiegel solle sich im Spukhaus befinden. Endlich findet Ihr an diesem finsteren Ort den Spiegel. Nachdem Ihr die Tochter von Diana befreit habt, gibt es als Dankeschön in der Gilde 21 500 Goldstücke und 30 Hitpoints mehr. Für den Magier sind hier nun die Abenteuer vorerst zu Ende und der nächste Charakter darf sich bereitmachen.

Der Kleriker

Wichtigste Attribute sind Weisheit, Stärke und Dexterity. Die Gilde der Kleriker befindet sich im Tempel des Tempus im südwestlichen Teil von Hillsfar. Der Hohepriester gibt uns sogleich den Auftrag, einen Tempeldiener zu finden, der den Auftrag hatte, wichtige Schriftrollen zu besorgen. Der Händler, zu dem uns der Priester schickt, sagt, daß er den Diener am großen Baum gesehen hätte. Dort findet Ihr den Knaben auch. Leider ist er schwer verletzt und röchelt, daß ihn Waldräuber überfallen und die Schriftrollen gestohlen haben. Den Verletzten zurückbringen und sich danach zur Trading Post aufmachen. Der dortige Händler gibt Euch die Information, daß beim Eremiten jemand überfallen worden sei. Richtig, dort findet Ihr ein altes Lager, neben alten Essensresten liegen die heiligen Rollen. Die Räuber hielten sie wohl für wertlos. Dem Hohepriester dagegen sind die Dinger 1000 Goldstücke wert.

Während unserer Abwesenheit wurde ein Beutel mit heiligem Weihrauch gestohten (passen die Jungs denn nie auf?). Den sollen wir also wiederbeschaffen. In den Kanälen finden wir dann auch den Dieb, aber leider zu spät. Er zählt gerade seine Goldmünzen, die er für den Verkauf des Weihrauchs bekommen hat. In der nächsten POWER PLAY lösen wir die übrigen Aufgaben.

Champions of Krynn (Amiga)

Markus Wellm aus Gottmadingen weiß, wie Ihr jeden Kampf in "Champions of Krynn" gewinnen könnt. Während des Kampfes so schnell wie möglich auf die "ENTER"-Taste drücken, bis die eigene Figur an der Reihe ist. Mit dieser Figur die gewünschte Action ausführen, danach sofort wieder die "ENTER"-Taste drücken, bis die nächste eigene Figur an der Reihe ist. Dadurch wird verhindert, daß die gegnerischen Figuren zum Zuge kommen. Die Frage ist nur, ob das Spiel dann noch Spaß

Maniac Manson

Kaum zu glauben, mal wieder ein "Maniac Mansion": Tip. Zwar bekommen wir immer noch stapelweise Komplettlösungen, aber einmal ist genug, außerdem hat die C 64-Version ja schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Kurt Seifert aus Cham hat sich wieder mal mit

Dr. Fred herumgeschlagen und ein paar witzige Details entdeckt, die vielleicht nicht jedem aufgefallen sind.

- Michael

Michael ist Fotograf. Deshalb besorgt er sich den Schwamm neben dem Spiegel im Badezimmer (Mumie) und marschiert damit in den unterirdischen Gang, Dort entdeckt Ihr die Pfütze mit der Entwicklerlösung (vorher vom Regal kippen). Mit dem Schwamm könnt ihr die Flüssigkeit bequem aufwischen. Geht anschließend zu Ed und gebt ihm das Paket und den Hamster (Paket abfangen, Hamster durch "Läuten" anlocken). Vor der Haustür findet Ihr jetzt einen unentwickelten Film im rechten Busch. Film und Schwamm mit ins Fotolabor (2. Stock) nehmen. Tür unbedingt schließen und kein Licht anmachen. "Entwickler-Schwamm" und Schale benutzen. Die Bilder bringen wir zu Ed. Und siehe - der Menschenfeind wird zum Menschenfreund. Er läßt sich zum Guten bekehren und erweist sich auch am Schluß des Abenteuers als sehr nützlich.

- Wendy

Sie holt sich im Medizinraum das Manuskript (Schreibtisch). spannt es in die Schreibmaschine (3. Stock, letzte Tür) und kann es dann in Ruhe lesen. Danach geht sie in das Musikzimmer und schaltet den Fernseher ein. Nachdem sie die Sendung vollständig gesehen hat, kann sie den frankierten Umschlag mit der Schreibmaschine benutzen. Adresse nicht vergessen. Nun steckt Wendy das Manuskript in den Umschlag und bringt es zum Briefkasten. Aufmachen, Umschlag rein und wieder zumachen. Danach das Fähnchen hochziehen und zurück ins Haus marschieren, (In eins der Zimmer, nicht im Flur bleiben!) Nach einiger Zeit wird das Päckchen abgeholt. Es folgt ein netter Zwischenfilm, und kurze Zeit später klingelt es an der Tür. Im Briefkasten liegt ein Vertrag über mehrere Millionen.

— Syd

Er spielt auf dem Klavier im Musikzimmer und nimmt die (echt fetzige) Melodie auf die leere Kassette aus der Bibliothek auf. Anschließend muß er sich die Fersehsendung ansehen. Mit der Kassette geht er zum grünen "Tentacle" und spielt das Band ab. Daraufhin erhält er vom "Tentacle" ein

Demoband. Er beschriftet den Umschlag mit der Schreibmaschine und verschickt das Demoband genauso wie Wendy, Fähnchen nicht vergessen! Das grüne "Tentacle" erhält nach einiger Zeit einen Plattenvertrag und ist natürlich überglücklich. Von nun an wird es den Überbringer der guten Nachricht immer beschützen und auch das purpurne "Tentacle" am Schluß verjagen.

 Mit einer 25-Cent-Münze bekommt man eine eiskalte Pepsi aus dem Labor-Automat.

Ein anderes Endbild bekommt man, wenn man Dave in den leeren Pool steigen läßt (nicht mehr herausholen) und dann den Hauptwasserhahn zudreht.

 Dr. Fred hat in seinem Labor ein Periskop, mit dem er die Geschehnisse auf Ednas Bett beobachten kann (pfui!).

— Angeblich existiert ein geheimes "Experimentier-Labor", in dem Dr. Fred lauter Totenköpfe aufbewahrt haben soll. Weiß jemand etwas Genaueres darüber?

— Einen Strahlenmord begeht man, wenn man drei Personen in der Küche vor die Mikrowelle stellt, das leere Glas aus der Speisekammer mit radioaktivem Wasser aus dem Pool füllt und es in die Mikrowelle stellt. Jetzt nur noch das Maschinchen anschalten und die Klappe aufmachen — angenehme Nachtruhe.

Might & Magic II

Ralf Dankel aus Steinfurt hat einen prima Tip für alle auf Lager, die keine Lust haben, sich ihre Zaubersprüche auf der ganzen Welt zusammenzusuchen. Man kann sich nämlich alle Sprüche (Sorcerer und Cleric) auf einmal kaufen. Dafür braucht man 2 Millionen Goldstücke (wenn's mehr nicht ist) und einen Sorcerer des siebten Spell-Levels. Man geht mit seiner Party zu den Koordinaten "B2 6,3" und wird von dort zu einer Treppe teleportiert. Nun steigt man diese hinab und befindet sich im zweiten Level des Dungeons unter Castle Pinehurst, Euer Ziel sind die Koordinaten 2.1. auf denen sich ein alter Zauberer befindet. Er ist von einer Energiebarriere umgeben, die sich iedoch mit dem Spruch "Etherealize" überwinden läßt. Für den Rückweg ist der Spruch "Surface" oder "Town Portal" zu empfehlen. Froher Einkauf!

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH Hamburger Str. 68 2360 Bad Segeberg Tel.: 04551/4097 Fax 04551/1342



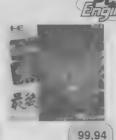
Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH Im Giefenacker 4 5400 Koblenz Lav Tel.: 02606 / 331 u. 323

SEGA MEGA DRIVE

79.94









Super Monaco Grand Prix

Moonwalker

Ninja Spirit

Bonk's Adventure

94,94

*SEGA MEGA-DRIVE PAL incl. Netzgerät, ohne Spiel *SEGA MEGA-DRIVE RGB/PAL

269,94

89,94

299,94

incl. Netzgerät, ohne Spiel Joystick Competition STAR NEU

59,94

a.A.

Batman 94,94 94,94 Phelios E-Swat 89.94 Ghostbusters 89,94 Phantasy Star II (engl.)
Super Shinobi
World Cup Soccer
Thunderforce III 129,94 89,94 79.94 84.94 Columns 79.94 Rastan Saga II 89.94

*PC-Engine Core Grafx RGB 339.94 incl. Netzgerät, ohne Spiel

*PC-Engine Core Grafx PAL incl. Netzgerät, ohne Spiel 299,94

*Super Grafx PAL-Version 479,94 incl. Netzgerät und Spiel

59,94 Joystick Competition STAR NEU Puzznic P.C. Kid 94,94 84 94 Super Star Soldier (Gunhed II) Ghouls 'n Ghosts (Super Grafx) Devil Crash 94 94 149.94 99,94 Rabio Lepus a.A. a.A Fantasm Soldier a.A.

GAME BOY







Double Dragon II

H

Klax

N

Preis je Spiel ab DM

158,94 44.94

bereits über 60 verschiedene Titel lieferbar.

*Ole mit * gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Prufung Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. tann als Ordnungswidtigseit

geabniel werden
geabniel werden
ninnenderscherenden onne FLE-W. aann as Uronngewangset
geabniel werden
Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega
et ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Lid. PC-Engine und
PC-Engine Super Graft sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corpora-

Händleranfragen erwünscht.

In Kürze erwarten wir:

Pinbot Airwolf Knight Rider

79.94 Faxandu Blades of Steel a.A. 79,94 Bayou Billy a.A. 89.94 Guardian Legend a.A. 89,94 Big Foot

Unsere Preise verstehen sich zzgl. Versand u. Nachnahmekosten

Coupon PP 10/90

79,94

Fordern Sie unseren Spezialkatalog an! Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebuhr bei

Name

System

Sega/Mega Nintendo PC Engine Game Boy



Xenomorph

Andreas Brassel aus Bochum hat die restlichen Levels des Science-fiction-Adventures "Xenomorph" ausgetüftelt und möchte Euch seine Karten nicht vorenthalten. Hier also die Ebenen 12 bis 17. Und vergeßt nicht Euren Creditchip im Kaffeeautomaten, mir passiert das dauernd.

Munster Zhame 17 bei Gegenstand Nr.5



schiessen auf den Punkt unter den Gesicht (siehe Pfeil)

Hier müßt Ihr besonders gut zielen

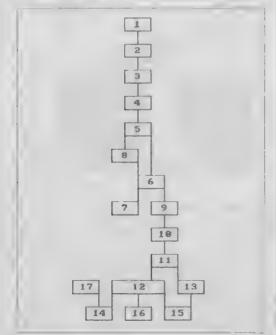
2 = Leiter nach oben

1 = Leiter nach unten

3 = Gegenstand

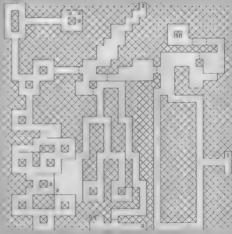
= Tür oder Sicherheitstür

Die Legende zu den Karten



Die Zugänge zu den einzelnen Leveln.

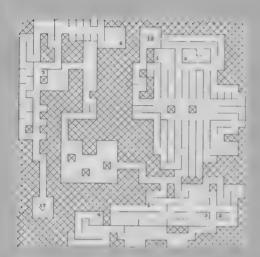




Ebene B

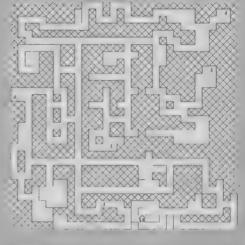
1 Masazin für
Madelpistole
2 Granate
3 Masazin für
Sturmenehr





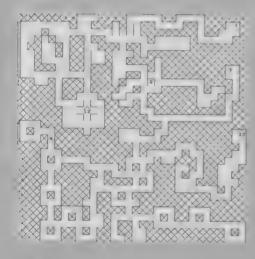
Ebene H

- Haketensemfer/ finanaten 2 Habrung/Granate 3 An berungsmine 6 finate Nahrung 8 Nahrung 6 Hagizin Tur 5 turngewehr/ Haenun



Ebene 16

- 1 Energiemodul 2 Hobomine 3 Granaton



Ebene 5

- 1 Gravitationsmine 2 Robonine 3 Granaten 4 Sturngovehr/ Hagasin für Sturngewehr

- Ebene 17

 \boxtimes

 \boxtimes



Bloodwych-Data Disc Vol.1

Gerd Albrecht aus Bübigen hat wie viele andere Probleme mit der Erweiterungsdiskette. Er kann einfach den Schlüssel für die Chromatic-Door nicht finden. Im selben Raum gibt es noch eine Moon-Door, dahinter eine Wand mit einem roten Knopf. Wenn man ihn drückt, verschwindet die Wand. Sonst passiert nichts; geht man dann weiter, wird man von Wänden mit verschiedenfarbigen Knöpfen verfolgt. Durch Drücken der Knöpfe verschwinden die Wande wieder, aber ansonsten kein Erfolg. Habt Ihr eine Lösung für dieses Problem oder liegt tatsächlich ein Programmfehler vor?

Die Antwort zu Ultima IV

Detlef Köhlers hat ein Einsehen mit Daniel Pott und beantwortet ihm die Fragen zu den fehlenden Tugenden. Die Antworten beziehen sich auf die Amiga-Version. Große Unterschiede zu den anderen Versionen dürfte es aber dabei nicht geben.

Um Fortschritte in der Tugend "Sacrifice" zu machen, gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten: Neben dem Verteilen von Gold an Bettler, kann man auch noch Blut in den Healer-Shops spenden. (Dazu einfach die Frage, ob !

man selbst Hilfe braucht, mit NO beantworten. Man wird dann gefragt, ob man Blut spenden möchte, was 100 Hit-Points kostet. Das klappt allerdings nur, wenn der eigene Charakter mindestens 400 HP hat (vielleicht vorher bei Lord British kostenios heilen lassen)! Wichtig zu wissen ist hierbei, daß es keinen Sinn hat, einem Bettler im Laufe eines Gesprächs zwei- oder mehrmals Gold zu geben. Das Programm registriert die Opferbereit-schaft nur beim ersten Mal! Erst wenn man die Stadt verlassen und wieder neu betreten hat, lohnt es sich wieder, dem Bettler etwas zu geben (entsprechend verhält es sich auch mit dem Spenden von Blut).

Noch einfacher ist es. bei "Humility" Fortschritte zu machen: Man sucht sich eine Person, die einem die Frage "Art thou Proud?" stellt (z.B. die Schäferin im Nordosten von Britannia, in dem Zimmer mit dem sprechendem Wasser). Man fragt sie nach "Peace" und antwortet selbstverständlich mit "NO". Dann verläßt man das Gebäude, betritt es wieder, läßt die Person erneut fragen, antwortet wieder mit "NO" usw. Wenn man das vierbis fünfmal gemacht hat, sollte auch der garstigste Seher von der Demut des Spielers überzeuat sein!

Was die Geldsorgen von Daniel angeht, so rät Detlef, einen Blick in die Dungeons zu werfen. So warten z.B. schon im 4. Level des Dungeon Destard (Lat: K'J" Long: El") 18 Schatzkisten darauf, von mutigen Abenteurern eingesackt zu werden. Jedesmal wenn man den Dungeon neu betritt, werden die Kisten wieder neu "aufgefüllt", so daß an Gold eigentlich kein Mangel sein sollte vw

Lords of the Rising Sun

Matthias Schroeder aus Glashütten ist Fan des Cinemaware-Strategiespiels "Lord of the Rising Sun" und fragt an, ob es unter den Lesern einen "Parade Shogun" gibt, der das arme Fußvolk mit Karten und Plänen der Burgen versorgen kann. Offensichtlich hat er keine Lust selber zum Zeichenstift zu greifen. Also, wer erbarmt sich seiner und schickt Hilfe?

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmer Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil Leitender Redaktieur: Martin Gaisch (mg)
Redaktion: Kinchael Hengis (mh), Winfried Forster (wl), Volker Weitz (vw);
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktion:asasistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinnich Lenhardt (th)

Alle Artikei sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenom men. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffent ich ung oder gewerbischen Netzung angeboten werden sein, muß dies ange-geben werden. Mit der Einsendung gibt der Verlassendie Zustimmung zum Abdruck inden von der Markt & Technik Verlags AG nerausgegebenen Publikationen Honorasis nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haltung

Layout: Bernd Wiehl (Cheffayouter), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss Bildredaktion: Janos Feitser /Llg / Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) --- verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition, Patricia Schiede (172) Christopher Mark (421) Anzeigenproise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar

Anzeigen-Auslandsvertretungen: England: F. A. Smyth & Associates Umhed 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPO, Telefon 00 44/1/3440568, Telefax: 00 44/1/3419602 Israel: Baruch Schaeler, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256

Talwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hain-I Rd. Talpel, Talwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548831/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandereprisentation:
Schweiz Marki & Technik Vertnebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel Bucher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-44050, PC-Software: 042-44060, Fax: 042-415770, Telex: 862.329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366 3600 Telex 752-351

Osterreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monstlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Hendelsauflage: Inland (Grob., Einzel- und Bahnholsbuchhandel) sowie Österreich und Schweitz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 28, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6196-0

Verkaufepreis: Einzelheite DM 6,50

Abonnement-Besselbung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Marktå. Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München Jahresabonnement Intand DM 6930 frei Haus inklusive MwSt Jahresabonnement Ausland DM 84. – Irol Haus per Normalpost

Zuschläge für Luftpostsendungen in L\(\text{Lindergruppe}\) 1 (z.B. USA) um DM 36,-, in L\(\text{Lindergruppe}\) 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in L\(\text{Lindergruppe}\) 3 (z.B. Australien) um DM

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgeben im Jahr)

Produktionaleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887), Herstellung. Otto Albrecht (917)

Druck: F Schwand GmbH + Co KG Schmolterstr 31 7170 Schwäbisch Half

Urreberrecht, Allein POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechtle auch übersetzungen verbehalten Reproduktinnen gielch welchie An de Fotokopie Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanfagen nur mis schriftlicher Genehmung des Verrages Aus der Veröffentlichtung kann nicht geschlossen werden, daß die beschnebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnunson freu uns der Schutzrechten aus der gen frei von gewerblichen Schutzrechten sind

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Berträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 0.89/4613-185, Fax: 4613-774

© 1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Baizer

Verlagsleiter: Hans Gunther Beer

Direktor Zeitschriften Michael M. Pauly

Anachriti für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortischen: Marit & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Teles 522052

Teleion-Durchwahi im Verlag

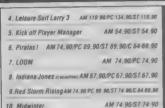
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wilnien 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redektbeure sind montage zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwehl-289 zu ersi-

Milgleri der Informationsgemeinschaft zur Feisbellung der Welteitung von Werbeiragern e.V. (RVW). Bas Godesberg. 55/4-09319154.





ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÂNE (P) IN DEUTSCH PLOAD MARINE UPI, our Marie AL Alles A Supervision A Conference of the C











Fordern Sie nach houte unser kostenioses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an

Programmomo Sprac	.Pop	Typ	A.D-186A	C 84 1	BM PC	57
1943	D	ARC		10,43		
7.80	D	ARIC		18,80		
Loache Strike	E	5004		18,90		
Archon Collection	E	STR	39,90	18,00		24,00
Barbarian (Psygnools)	E	ARC	34,90	24.90		20,00
Bard's Tale 1 The	D	ARC	19,90	20,00		
Blastabell	D	SHM	10,00	29,90	30.00	
Dot Con \$	D	BOL		20,00	20,00	
Dungeen Wizord (Editor)	B	STR		19.00		
Earth Orbit Stations	D	978	19,80	. 0,00		
Eyo .	0	ARC	29,80	29,90		
Eyn Of Horus	8	3.78	20,00	14,90	19.00	
Football Manager Footballer Of The Year	î	980		19,90	1000	
C Landors Supershills	D	ABC		18,80		
Cald Silber Bronce	E	MPD		29.90		
	0	ABC	30,00	40.00		
Nostagee	9	120	18.90			
ice Healey	00	1LPO	10000	19,90		
Internetional Azrolo Kica Off Extra Time	0	5P0	29,90	10000		29,90
L A Crackdown	H	ADV	2000	34.96		4-1
	p	ARC		34.90		
bloommatter	D	ARC		29,90		
Myth Navy Soal	D	5300		24,90		
Mathematid	Ď	ARC		14.00		
Parland	0	ARC	29,80	19,90		
Pacmonia	10	ARC		19,00		
Photos Wisped	D	ARC	20.90			
Printer 2	D	9P0		19,90		
Philips	D	ARC	19,00			
Between Of The Jedi	10.0	ARC		29,90		
Road Runner	D	ARC		19,80		
Bolton Thunder	D	ARIC		19,00		
Secondo Out	- 8	1.00	18,89			
Shybiaster (30-Action)	D	ARC	10,00			
Stavnos	- 11	ROL	20,00			
Street Sports Am. Footb.	0	880		19,00		
Street Sports Boscor	D	BPO		34,90		
Supple Suitedity	3	8P0			20,00	
Truck & Floid . Joypod	- 10	850		26,80		
Sillitime 2	- 8	ROL	99,90			
Westeland	9	ROL			38,80	
Whirtygle	D	6.80	14,90			

ANWENDER-

24,90 26,80 26,90	
A I	
ee-Amiga	
SPILLDEMOS AS DM	
SATTLE CHESS	
BUODKAR	
CASTLE MASTER	
PHARAD	
BYTER OF E-MOTREM	
ENT AN HORNER	ш
ESC >3801	
1100057188	
FRENDISH FREDRY F 29 HJ 1ALLATOR	
SOLDEN GOBLINS	
WORKS TO CHUOK	
J D ARC BOZUMA	
JET JUMPING JACKERS	
DAX	
LANCASTER LEG OF FAERGMAN	
DIE 1949 RIVING PEPE IN AREA	
POPULOUS	
POWERDROME RALL 1 E CROSS	

ALLE DEMOS 88 85

ZUBEH	ÖR	
MemoStar Speichererweiterung	An ga 506	229,
AD Lib Soundkarte	SALAST	299
AD Lib Visual Composer P. S. PALIX BUT THE STRAIGHT PUTZON	8M oC	178,-
Ad Lib Komplettpaket	-BM PC	379,
Sound Biaster Soundkarte 100% Ad ub und Gamebiaster kompetibet	-BIV PC 24 Stimmer	449,-
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk - (***)	Amos	269
5,25 Zolf Diskettenlaufwerk action	Anija	339,-
Leerdisketten 2D DD 3.5 Zoll	1500	15,90
Leerdisketten 2D DD 5,25 Zoll	' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' '	5,90
		_

SIERRA. MEGAPACKS	und de	nit Lösu: utscher nungsani	-
Programmene	AMMA	HEAD-IPG	87
Codenama kramen	119,90	134.00	
Catanal a Bamatet. Tee	129.90	134,90	
Consumed of Complet	119.90	134.90	
Good Bumb	20.00	99,90	98,90
Marin a Guerral	119.90	124,80	
Ring v Quest 1, 2 oder 3	26.90	34,60	20,00
King y Quest 1 3 and 3	99,90	89,90	90,80
King s Guest 4	129,00	119,90	99.90
King a Quant 1, 2, 3 und 4	100,00	189,80	179,90
Ladron Bull Larry 1	84,80	84,90	84,90
Laloury Suff Larry 3	99,90	99,90	99,90
Latouro Surt Larry 3	119,90	134,90	119,90
Lesoure Suft Larry 1, 2 seed 3	369,90	200,90	349,90
Manhunter 1 How York	90,90	99,90	90,90
Manhunier 2 Sep Francisco	100,00	109,90	100,90
Manhanter 1 and 2	179,90	179,98	179,90
Police Queel 1	84,90	84,90	84,84
Police Queel 3	1 29,00	84,90	09,90
Police Quest 1 and 2	179,90	149,80	146,00
Bortoman		118,80	
Spece Queet 1	89,90	89,80	79,00
Space Queel 2	89,80	90,00	84,01
Space Quest 3	96.90	100,00	99.0
Space Guest 1, 2 and 2	349,90	254,90	240,9

	_		_
AMMENINED	1 60 60	MEDETH	MADE
NWENDER- und		CAMPINE OF STREET	
Willia Phia	PC	desited h	199 90
Lucia Patrit 2 orthonood	PC	[0 XTP] 0	25 25 50
of wan Paint 1	Alla	acresi	40.5%
Kurn Point 3	AN	soutsch	249 90
nuts: hiture	AMET	doubech	129 50
super Assembler 2.0	Abbet	deutech	229 80
go trew wold 4.0	Atti	doutsch	44,80
ngtis "share	A30	dout or Nongs.	44,90
ndrunde 1 oder 2	200	devitech	349,00
athematik 1, 2 oder 3	4.50	doutech	44,90
alhematik 1, 2 oper 3	200	doutse h	49 90
2413	ASI ASI ASI ASI	doutsch	A4 90
There	AM	develoch	84,90
MI Chris Habsbacks Workelet	401	destingh	139,90
arbo Print 2	454	destech	87.90
wito Professional	AM	desclack	179.90
Core - mrt L matreckmodel	A.94	doutach	69.90
			_

MAN	SPRICHT	DEUTSH!

Programmename	AMIGA	C 04	1816-PC	BT
Ant Hunda	44,90			
600 Altech Submerine	74,90		94,90	
Bad Browd			90,00	
Barri - Tale 1 The		69,90		
Brewd mys h	74,90	44.90		74,90
Blood wy, h Deta Doch	49.90			49,90
Burney street Marketon	\$4,00		69.90	
Cost a Master	74,80	44.90		74.90
Chava Street Book	1400			74.90
Dragon e Breath	84,80			94.90
Drabbhen	74,80		84,80	74.90
Di-Tra primu	46.00			74,00
E Hughes Int Beccor	78,80	44,90	79,80	79.90
F 16 Combat PRet		44,00	119,00	79.94
F 16 Falcon (1 108)	79,90		119.90	90.00
F 19 Stantin Psychological		****	110,00	74.90
F ZD Potaliator	74,90	74,90	0.000	04.91
Fighter Bomber	64,90	99,90	94,90	00,00
Feeth Man World Cup	94,90	44,90	84,80	84,90
Champhop	84,00	79,90	99,99	
Internal 3 D Toronia	74,90	30,90		
It C F Deport (1 008)	84,90			
Klas	49,00	44,00		48,91
Enights Of Logard		69,90	99,00	
	74.90	44,00	74.00	74,00
Logo Marrier Managem	09.90	44.90	69,00	66.94
	64,80	84,90	64,90	64.9
Microprose Seccor		64,80	96.80	-
Might & Magic 1	94,00	64,00	98,80	
Might & Magic 2	49.00	49,90	49,00	40,0
Oil Imparturn	49,90	99,90	89,90	20,0
Pool Of Radiance		00,00	29,90	20.9
Populcus Prom. Lands	20,00	4-00	20,00	80,1
Remote or Inserted	74,00	66,90	74.90	74.9
Rings Of Mediuse	74,90	84,00		14.5
Secr Of Setr Blodge		79,90	88,90	74.0
Bhorman M 4	74,00	74,90	74,80	
Sem City	80,90	44,90	88,80	00,0
Sam City Tory Sciller	44,00		44,80	
Soacs Romm	99,50	60,90	89,80	
Star Command	94,90		94,90	94,9
Starftight 1	74,90	44,00	24,90	74,0
Starffaght 2			89,90	
Sword Of Arrent	89.80		89,90	
Their Fenest Nour	84,90		89,90	
De Breek	74.90	44,90		74,9
	94,00			
Turre It	84,00	99,90	89,80	99.9
Ultime 2		99,90	99,90	90,9
Ultimat 4 oder 8	98,99	00,00	08,00	Dept.
Utilima 6			70,00	
Ultima Trilogio 1-3		79,00	79,90	
Wo let C Sendlege?	84,90			710
Konomorph	74,80		74,80	74.9
Zob Mr Krachen	74 90	74.90	74,90	74.9

	-	. 0-1	00	06
Lösung: 15,- Plāne: 1	2,-	. WD1	ettmu	id: wo
Till 12 in a risk offer	Lòour	reflides	Spiele	Zubeho
y day of a service property that of	3 -	144	4 4	·U
Na f		1.64		1.63
And the Annual Contractor	1	2,4		EHLE
Versandkostonfrei ab	45.00	D06	99.00	DM

Hiermit bestelle ch	
⊒ Komp ethosung ⊒ P an Plane ⊒ deutsche Anleitung	☐ Software Test ☐ Pregrammbestellung ☐ Zubehör Hardware ☐ axtuelle Preiseste
Auftraggeber	
Name	697
Straße	***
Wohnort	
Telefon	
Computer	100

ARGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIN SCHAFFN ABRILFE Erwähden Sie entach dei larer Bestellung den "Software-Tost" und für Glock Kottenbertry von DM 5. pol Sprintesfor in 114 Programm vin dem Varsand

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE FRANK HEIDAK Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

HARSER 2 und RISK zyramini STAR TREE (1 MB) STAR TREE 2 WEZARD OF SOUND

Public Domain Glace

SOIEL F

Kundendienst Lösungshillen: 0221/402493, Dr. und Bo. von 17.00 - 18.30 Uhr Kundendienst Software: 0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr lestellannehme) el. 0221/407447, èlefax 0221/401989

Turrican (Amiga)

Klaus Neitzel hat Probleme mlt "Turrican". Er findet am Ende von Welt 1 einfach keinen Ausgang, obschon er wie ein Verrückter gesucht hat.

Diese Frage kann Doc Bobo direkt beantworten. Mit
Original-Software wäre das
nicht passiert. Auf den "gecrackten" Versionen von
"Turrican", die im Umlauf
sind, fehlt nämlich ein kleiner Kasten mit dem man einen Aufzug rufen kann. Ohne
diesen Türöffner geht es einfach nicht weiter. Pech gehabt.

Die Antwort zu Warhead

York Malte Mickisch hatte in der letzten POWERPLAY Probleme mit dem "Berserker" Mit seinen eigenen Waffen war der Bursche einfach nicht kleinzukriegen. Bernd Schiffer aus Grevenbroich weiß Rat Wenn man die Mission 19 ausführt (Pluto), muß man nur so lange warten, bis der Berserker richtig schön sauer wird und Dir überall hin folgen will. Jetzt einfach in das System (CH-010) quadden und auf den Berserker warten. Der Bösewicht wird, sobald er auftaucht, vom schwarzen Loch aufgesaugt. Ihr müßt nur aufpassen, daß es Euch nicht selber erwischt, vw

Corruption

Wohlf Amdt und Alex Lamm haben beide das gleiche Problem. Sie sitzen im Magnetic-Scrolls-Adventure "Corruption" im Kranken-haus fest und wissen nicht, wie sie der Krankenschwester entkommen können. Anscheinend sind die guten alten Text-Adventures doch nicht so einfach tot zu kriegen, wenn man sich einmal die vielen Anfragen ansieht. die immer noch bei uns eintrudein. Wer also eine prima Lösung für Infocom oder Magnetic-Scrolls-Spiele anzubieten hat, sofort einschicken.

Legend of Faerghail

Frank Noe aus Zweibrücken hat ein paar Probleme Im Reich von Faerghali. Wer kann ihm folgende Fragen beantworten?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener, Level II?

- Wie lautet die Antwort auf die Frage des Erdelementars in den Zwergenminen, Level II?

 Wie lautet die Antwort auf die Frage der Tür im Seelenturm des verfallenen Schlosses, Level III?

— Wie lautet die Lösung, auf die der Zwergenschmied im Keller der Zwergenminen zu warten scheint?

- Wo sind die Schlüssel zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide, Level IV?

Hat jemand eine Lösung für diese Probleme?

Legend of Zelda

Das gute, alte "Legend of Zelda" wird Immer noch mit Begeisterung gespielt. Auch Tina Siller aus Lauf ist davon begeistert. Allerdings hat sie ein kleines Problem. Sie hat schon die ganze "Triforce" beisammen. Das einzige, was ihr noch fehlt, sind der rote Ring, der Herzbehälter und der silberne Pfeil. Da sie ohne diese wichtigen Dinge nicht mehr weiterkommt, hier ihr Hilferuf. Wer kann ihr weiterheifen?



Ranarama (ST)

Carsten Scholz aus Kiel weiß, wie Ihr Eure Energie wieder auffrischen könnt. Springt man von Etage A nach Etage B und anschließend wieder zurück nach Etage B, so sind
nicht nur alle Monster (bis auf
die Rune-Magier) wieder lebendig, sondern auch die
Energiefelder und die Monsterkill-Felder. Ist man also in
Energienot läuft man einfach
zum nächsten Teleporter und
springt solange zwischen den
Etagen hin und her, bis der
Energievorrat wieder aufgefrischt ist. Oft erscheinen einige Energiefelder in dem Raum,
in den man teleportiert wird, vw.

After Burner (ST)

Markus Meister aus Enderby in Kanada hat einen Tip für alle "After Burner"-Piloten.

Das Spiel mit "Backspace" anhalten, dann AGES (Sega rückwärts) eintippen... Man sollte jetzt ein digitalisiertes "Hooray" (=Hurra) hören und von vorne anfangen. Nun kommt man mit "e" in den vorhergehenden Level und mit "»" in den nächsten.

Das Spiel wieder mit "Backspace" anhalten und "Thunderblade" eintippen. "-" und "-" funktionieren jetzt auch und zusätzlich: G = mehr Missiles, T = weniger Missiles, N = unbegrenzte Leben. vw

Crackdown (ST)

Zu schwer? Kein Problem für Stefan Goblonski aus Neckar-Gemünd. Nachdem Ihr das Spiel geladen habt, einfach "SMURF" eingeben. Wenn Ihr anschließend F2 oder F3 drückt, habt Ihr unbegrenzte Lebensenergie für Eure Kämpfer.

Ivanhoe (ST)

Oliver Detjen aus Brinkum will Euch das hektische Ritterleben etwas erleichtern und hat eine Cheat für "Ivanhoe" ausgeknobelt. Ihr drückt die Pausen-Taste, anschließend gebt Ihr "JC IS THE BEST" ein. Wenn Ihr jetzt die N-Taste drückt, kommt Ihr einen Level weiter. Durch Drücken der Delete-Taste werden alle Monster auf dem Schirm gefötet. Die Control-Taste tötet das Monster in der Bonusrunde, zw.

impossamole (ST)

Felix Mack aus Gräfelfing hat ein paar "Cheats" für das Spiel "Impossamole". In der High-Score-Liste tippt man "HEINZ" ein für dreimal so viel Kraft bei Tritten und Waffen. "Oochouch", damit man auf Wasser und Stacheln laufen kann. Gebt Ihr "Commando" ein, könnt Ihr die jeweilige Waffe solange behalten, bis Ihr eine neue findet. "Lumbajak" verdoppelt Eure Energieleiste und "Annfrank" macht das Spiel schwerer (die Wurmdosen geben weniger Energie).

Das Magazin

Andreas Zeilingen aus Bayreuth hat die sieben Paßwörter für alle Jung-Redakteure herausgefunden:

HEIMDAL TSCHAKO ATACAMA NEMESIS CHANGAI ZWINGER CYCLAME

Deathtrack (MS-DOS)

Florian Müller aus Neckartenzlingen hat einen Tip für PC-Benutzer.

Habt Ihr ein Auto ausgewählt, dann solltet Ihr Euch dreißig der kleinen Caltrops kaufen und dann das Spiel 'restarten''. Wenn man nun dasselbe Auto nimmt, hat man die Caltrops noch immer (ohne Geld ausgegeben zu haben).

X-Out (Amiga)

Peter Schade aus Hamburg hat noch eine Berichtigung zum bekannten "X-Out" — Cheat. Wer sich "X-Out" erst vor kurzem gekauft hat, müßte bemerkt haben, daß die Cheats nicht funktionieren. Hier die neuste Version: Als erstes kauft man sich das teuerste Schiff, dann nimmt man sich den kleinen grünen Satelliten und geht damit auf die Credit-Anzeige. Jetzt drückt man den Feuerknopf und schon sollte man 500 000 Credits erhalten.



Auf diesem Foto seht Ihr Euren neuen Ansprechpartner für Videospieltips, -tricks und cheats - mich. Ihr seid gerade aus einem bisher unerforschten Dungeon-Komplex zurückgekehrt? Habt einem fiesen Weltraumschurken kräftig in die Achillesferse gestochen? Oder gar eine Schatztruhe, bis zum Deckel mit Sonderwaffen und Extraleben gefüllt, in Euren Besitz gebracht? Dann helft mit Euren Tips. Tricks oder Cheats auch den weniger erfolgreichen Spielern aus der Klemme, Damit Ihr Euch leichter von schwer erspielten Taktiken und hart ermo-

gelten Paßwörtern trennen könnt, werden wir für Videospiele einen gesonderten Tip des Monats vergeben. Aber denkt dran: Ohne Eure Kontonummer und Bankleitzahl können wir weder Honorare noch das "Tip Monats"-Preisgeld (500 Mark!) auszahlen. Ach ja, zum Super Grafx-Knüller "Ghosts'n'Ghouls" habe ich selbst noch einen Cheat: Wenn Ihr aufgefordert werdet, "Run" drücken, betätigt zusätzlich die Feuertaste I und Ihr gelangt in ein wirklich hilfsbereites Menü.

Bis nächsten Monat und viel Spaß, Winfried

Kid Icarus (Nintendo) Einen Sonderlevel entdeck-

te Alexander Johannes bei "Kid Icarus", Interessiert? Dann gebt nach Einlegen des Moduls das Paßwort DANGER!!!!! **TERROR HORROR**

Castlevania (Nintendo)

René Leither aus Schwechat zum Thema "Tips, kurz aber effektiv": Im Schloßhof einfach über die Tür springen, nach rechts weiter laufen und die jetzt erscheinende Schatztruhe einsacken.

Ordyne (PC-Engine)

Neben einem Nintendo und einem Mega Drive besitzt Christian Staab anscheinend auch noch eine PC-Engine. Sein Tip zu "Ordyne": Um in das ver-steckte Optionsmenü zu gelangen, muß man während des Titelbildes "Run" gedrückt halten und sechsmal die "Select"-Taste betätigen. Dann Ioslassen, dafür jedoch gleich-zeitig Knöpfe "1" und "2" drücken. Jetzt befindet man sich bereits im Optionsmenü. Musik, Level und Anzahl der gewünschten Leben können nun mit "Select" und "Run" angewählt werden. Das oranna" gedrückt hält.

Be Ball (PC-Engine)

Nanu, ein weiblicher PC-Engine-Fan? Sandra Ellena erspielte eine komplette Paßscodeliste für Hudsons "Be Ball" Als Ergänzung zu den "Be-Ball"-Tips aus PP 8/90, hier alle 50 Levels auf einen Blick.wi

ge Raumschiff erhält man, indem man Knopf "1" bis zum Erscheinen des Wortes "KaRambo III (Sega Mega Drive)

Schwierigkeiten mit dem zweiten Level von "Rambo III"? Hans-Jürgen Grahl aus Holzwickede entdeckte einen Geheimgang, mit dem man den Level vorzeitig verlassen kann, nachdem die Geiseln befreit worden sind. Zuerst befreit man die beiden Geiseln links. danach die Geisel rechts oben. Genau dort an der linken Wand legt Ihr drei Bomben.

Die Wand wird, wie nicht anders zu erwarten, weggesprengt, und Ihr gelangt zum Exit, ohne Euch lange mit dem Labyrinth herumärgern zu müssen.

Tiger Heli (Nintendo)

René Leither, die Zweite: Bei "Tiger Heli" einfach gleichzei-"A", "B" und "Start" drücken, und schon kann ein Spiel auch nach dem Verlust aller Leben an gleicher Stelle fortgesetzt werden.

Lord of the Sword (Sega)

Torsten Wilbert aus Krefeld hat alle Rätsel, Aufgaben und Kämpfe des Sega-Moduls "Lord of the Sword" heil überstanden und bietet uns hier seine Komplettlösung. Here we go: Zu Beginn von Harfoot nach Amon reisen, um vom dort lebenden Zauberer ein Buch entgegenzunehmen. Dann weiter zum Ulmo Forest. wo einem der sprechende Baum gerne verrät, da8 der Tree of Marill im Namo Forest

steht. Diesen bekämpft und besiegt man, und schon kann die erste der drei Hauptaufgaben des Spiels als erfüllt betrachtet werden. Daraufhin reist man von Pharazon nach Ithile, wo der Bürgermeister des Ortes den Spieler über zwei kampflustige Sumpfoeister des Cram Bogs aufklärt. Hat man diese vernichtet, erhält man zur Belohnung in Ithile den Bow of Bravery, Jetzt wird es Zeit. nach Amon zurückzukehren. Von dort weiter nach Dwarle. wo man vom Verschwinden der Tochter des Bürgermeisters von Lindau erfahren wird.

Westere Informationen sam-

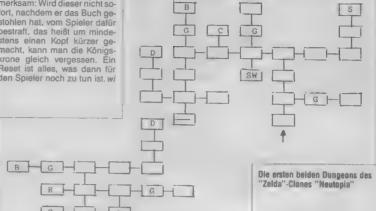
melt man am besten direkt in Lindau: Die Piraten der Falas werden für das Verschwinden des Mädchens verantwortlich gemacht. Hat man diese gefunden, besiegt und so das Töchterlein befreit, sollte man sich schleunigst auf den Weg ins Elder Castle machen, um dort gegen fünf weitere Gegner anzutreten. Nach diesem Kampf kassiert man dann erst einmal ein paar Kräuter als Belohnung ein; diese werden sich später im Kampf gegen die Statues of Evil als sehr nützlich erweisen. Nach Dwarle zurückgekehrt, erfährt man, daß Mt. Morgos mit dem Berg des Feuers identisch ist. Dann zum dritten Male nach Amon: Dort wird man über die Existenz eines Weges von Pharazon in die Balale Berge aufgeklärt. In Pharazon sollte man zuerst das Haus mit der offenen Tür betreten, um eine geheime Treppe zum Erscheinen zu bringen. Den gewiesenen Weg bis zum Wegweiser folgen, dann dem linken der drei Wege folgen. Bald hat man das Höhlenlabyrinth des Dark Suma erreicht. Dark Suma, der sich in den hintersten Winkel seiner "Behausung" zurückgezogen hat, muß natürlich besiegt werden, damit auch die zweite Aufgabe erfüllt ist. Danach kann man dann wieder nach Dwarle zurückkehren, um dort den Auftrag, die Monster des Mt. Morgos zu besiegen, entgegenzunehmen. Vernichtet man diese Kreaturen, zerstört man damit auch gleichzeitig das Buch.

Ein erneuter Besuch in Dwarle enthüllt, daß Shagart die Wiederherstellung von Ra Goan plant. Jetzt sollte man sich erst einmal nach Amon aufmachen, um dort das Luna Sword als verdiente Belohnung für die Vernichtung des Buches in Emplang zu nehmen. Jetzt muß man sich ei-

Level	Code	Level	Code	Level	Code
2	427101	21	553124	40	210357
3	900002	55	655025	41	300340
4	210313	23	057417	42	553151
5	443104	24	320337	43	964052
6	765005	25	210320	44	364343
7	167437	26	443131	45	427154
8	230317	27	874032	46	631055
9	320300	28	274323	47	103467
10	573111	29	517134	48	344347
11	944012	30	701035	49	274370
12	344303	31	013407	End-	810062
13	407114	32	254323	gegner	
14	611015	33	344350		
15	123427	34	407141		
16	364307	35	920042		
17	254330	36	230353		
18	537121	37	463144		
19	830022	38	745045		
20	300333	39	147477		

gentlich nur noch zwei wichti- 1 ge Informationen beschaffen: In Pharazon wird man vor einer großen Anzahl bösartiger Kreaturen gewarnt, die in Shagart eingetroffen sind, in Lindon erfährt man von der Tochter des Bürgermeisters, daß es zwischen Dwarle und Shagart eine Abkürzung gibt. Das entscheidende Gefecht findet dann in einem Labyrinth in Shagart statt. Das Labyrinth, in dem übrigens auch der Foe Slayer Arrow (man beachte den Namen) befindet, ist im Inneren des gerade geöffneten Hauses, am Ende erwartet einen dann Ra Goan selbst. Hilfestellung für den Kampf ge-gen diesen Bösewicht: Der Kopf ist Ra Goans schwache Stelle. Mit Ra Goan vernichtet man übrigens gleichzeitig auch die Statues of Evil (dritte Aufgabel), den Weg zum Mt. Ozgul kann man sich also getrost sparen.

Bleibt eigentlich nur noch ein kleiner Spaziergang zum Varlin Castle, wo man dann auch prompt zum König gekrönt wird. Congratulations! Ach, ja: Torsten machte uns noch auf den "Buchdieb" aufmerksam: Wird dieser nicht sofort, nachdem er das Buch gestohlen hat, vom Spieler dafür bestraft, das heißt um mindestens einen Kopf kürzer gemacht, kann man die Königskrone gleich vergessen. Ein Reset ist alles, was dann für den Spieler noch zu tun ist. wi



Neutopia (PC-Engine)

Jetzt müßte Neutopia wirklich für jeden zu knacken sein. Alle acht Dungeons dieses PC-Engine-Spiels kartographierte für uns Klaus Dersam aus Hannover

Software fuer den richtigen Drive Nur Versand Kein Ladenverkauf

AMIGA-SEGA

OBOA	1 × H	HILLANDS	44.4 %	F - F , E 17	1 1
Ar hipelages	26.31	111 11, 4, 5		e 1 ma 1 2 12	2. 5 4,
Balan e c' Power	19	HILL OF THE BY	25	em g	100 3
B411 4 1 5 32	30 30	4 / "	50 3	· we · ger	5h 3
Bard's Tale II	6.7	Her a growing go	4h %	a service	159
Bloodwych	bo F	4 17.314	eils.		
Bornb Jack	32.00	- V ,-	58	no > Acos	26.5
Boulderdash Cornstr	Kit 26,00	a A.J.	E	Harman and Articles	15.3
Birth pa Marager	200	,	no.		. 8 .
is as salay,	44 34	page 1. A	40 1	L , MYE .	8 .
cart Atosta	€ 14.	Sc1	57 1	g and get	1,
Charpes, "Krynn	66.00	har i', uppr	19	e 1	, 6 3
Una n Mikes tack	ba N	K* 3 x 2	86	THE SPICE	32 1,
Chuck Yeager's		k a M,	6 ,	No. of Bagg	20
AFT V2.0	86,00		60,00	Swords of Twilight D.A.	400
Cin & Gribbage	73.00	Kings Quest 4	73,00	Tetris	26,00
Colonel's Request	93,00	Klax	49,00	The President is missing	60.00
Conqueror	66,00	L&M Spiel	46,00	Their finest hour	73,00
Conquest of Camelot	93,00	Legend of Fairghail	73,00	Theme Park Mystery	63,00
Damocles	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Time & Magic	26,00
Deja Vu 2	63,00	Little Computer People	19,00	Turn It	46,00
Demons Winter	60,00	Loom	73.00	Turrican	53.00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Two to one	46,00
Dungeon Master dt.	63,00	Lurking Horror	46,00	Uttima 3	46,00
Dungeon Quest	63,00	Michymter	86,00	Littimg 4	63,00
Elito	66,00	Might & Magic 2	73,00!	Utuma 5	73,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	Millensum 2.2	32,00	Unreal	73,00
Faery Tale	53,00	Neuromancer	60,00	Vermeer	63,00
Fire & Brimstone	66,00	Oit Impenum	53,00	Wall Street Wizard	53,00
Flintstones	19.00	Omega	73.00	War in middle earth	53,00
Fred	66,00	Pirates	66,00		55 00
Marin of Standard man	20 00	Par. 188.4 A.	72.00	7.4.0	

SEGA Mega Drive 456.-NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4.00 - NN + 6.00

TELEFON 0631-28809

ACHTUNG ÖSTERREICH!!

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen.

SEGA MEGA DRIVE

Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen Mega Drive mit Solel AS 3490 -

Aega Drive rind Spiel nach threr Wahl oS 3890

NEC PC ENGINE

PC Engine mit Spiel nach Ihrer Wahl 6S 3790 PC Engine Spiele

PC Engine Super Grafx

Erleben Sie die neue Engine noch schneller Super Graht mit Spiel "BATTLE ACE" - 6S 4490,-Super Gratx Spiel ah 6S 990

SNK NEO GEO

Die Super-Konsole mit 100 % Automaten-Graphik Man muß Sie einfach schon gesehen haber

NED GEO KONSOLE 68.8990 NEO GEO SPIELE ab àS 3990.

ACHTUNG! NEU in ÖSTERREICH!!! Verleih von sämtlichen Konsolen und Videospielen An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen/Spielen

A-8020 Graz Telefon 0316/918968



· Starker Computergegner

· Anspruchsvolle Graftle

Ausgeklugeltes Kampfsystem

-Steuerung über Joystick

Bestellnummer: C4/00801

Preis DM 49.-Lieferung gegen Vorauskasse-Bei Nach ahme zuzügi. 7-DM NN-Gebühr

· · · kostenlose:

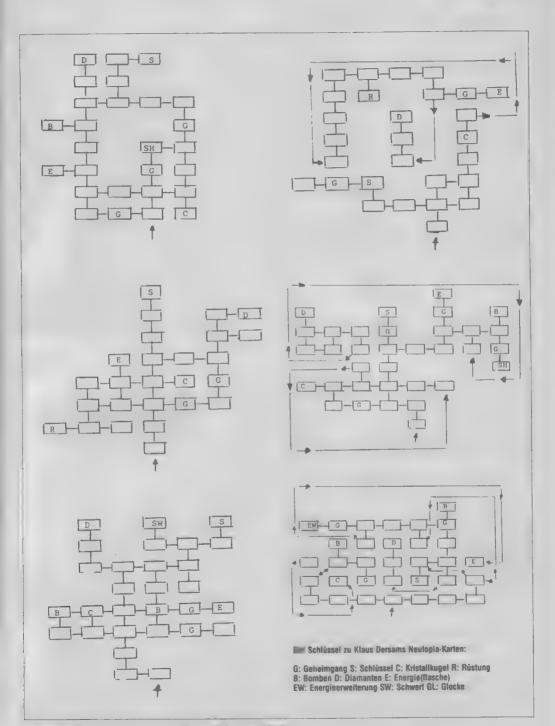
Rudiger Rinscheldt-Buchholzstr.17-4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00 - 17.00 -

₩ 02301/12647 \A A A



SEGA Master System 259.-



Hier findet Ihr die restlichen sechs Kristalle: "Neutopia"-Dungeons 3 bis 8



* SNK NEO GEO *

* PC ENGINE *

* GAME BOY *

* SEGA MEGA DRIVE *

PCs

* AMIGA *

* ZUBEHÖR *

* BÜCHER *

* PROGRAMMVERLEIH *

por IBM. AMIGA - bala Versmi

RUFEN SIE AN, WIR HABEN WAS SIE WOLLEN!

HSC HARD'n SOFT GMBH HOMBERGER STRASSE 72 4130 MOERS

TEL: 02841/170150 FAX: 02841/170159

Tatsujin (Sega Mega Drive)

Lassen wir noch einmal den Sprengstoffexperten HansJürgen Grahl zu Wort kommen. Er hat eine Möglichkeit gefunden, jeden der Endgegner mit nur einer Bombe zu zerstören. Bombe schmeißen, PauseButton drücken, 3 Sekunden warten, zweimal Start drücken. Das Spielchen wiederholt man, bis der Gegner den Geist aufgibt.

Down Load (PC-Engine)

Daniel Ebenhoch aus Remagen überließ uns schon jetzt eine Liste mit Codes zur direkten Levelanwahl für das neue PC-Engine-Spiel "Down Load". Hier ist sie: wi

Level	Elosate.	
2	743000FSOL	
3	54FGC0FJ74	
4	kein eigener Code	ì
5	OBKM34FSKJ	
6	OSPGF4FBH4	

Flappy Special (Game Boy)

Elen Chan von E C Electronics in München hat die Paßwörter für die Level 11 bis 26 des Game Boy-Spiels um den niedlichen "Flappy" eingespielt, Mario Klier aus Stadi-Paura lieferte wenige Tage später weitere elf Codes.

-			
	Level	Code	
	11 180D	21 AG03	31 AO01
	12 AA0D	22 AI03	32 AQ01
1	13 AB05	23 AJ0B	33 AR09
1	14 ABG9	24 AJGF	34 ARGD
	15 AC02	25 AJOD	35 ARO3
	16 ABKE	26 AK00	36 AS06
	17 AE02	27 AM00	37 AU06
	18 AFOA	28 AN08	38 AVOE
	19 AFGE	29 ANGC	39 AVG2
	20 AFDC	30 ANO2	

Final Blow (Mega Drive)

Sascha Braun aus Dudweiler verriet uns den ultimativen Continue-Trick für Taitos Bildschirmprügelei "Final Blow": Erscheint das verhaßte Game Over auf dem Bildschirm, einfach A-Button und Joypad nach oben drücken, dazu jetzt noch Starttaste betätigen und der schon verlorene Kampf kann fortgesetzt werden. wi

Alf (Sega)

Marc Stein aus Olpe ließ uns noch folgenden Minitip für "Alf" auf dem Master System zukommen: Geht in die Küche, nehmt dort die Salami, dann die Katze. Geht danach ins Kinderzimmer, "paused" das Spiel und drückt dann die Knöpfe "1" und "2" sowie gleichzeitig das Joypad nach links oben.

Puzzle Road (Gameboy)

Und nochmal Paßwörter: Folgende Liste, die die ersten 19 Levels des Grübelspiels "Puzzle Road" abhandelt, verdanken wir Jörg Balle aus Hamburg. Wie sieht's mit den restlichen Paßwörtern aus? wi

	~~~~~
Level	Code
2	SHMT
3	HAIA
4	IRCG
5	NUHO
6	OSIN
7	BUNO
8	UGOU
9	RIKR
10	ETUA
11	DENY
12	ONOU
13	IASU
14	RTHC
15	OSIH
16	NUNI
17	IKOI
18	IIBD
19	DTUE

# Splatterhouse (PC-Engine)

Von Werwölfen in Stücke gerissen, von Zombies erschlagen? Schluß damit. Daniel und Stefan Illger präsentieren hier eine komplette Führung durch das "Splatterhouse" sowie eine kurze Beschreibung aller Monster und Mutanten, inklusiv ihrer Angriffstaktiken und Schwachstellen (harhar). Auf jeden Fall ist dieser Höllentrip nichts für schwache Nerven!

Der erste Level des "Splatterhouse" bietet typische Geisterbahnstandards: Zombies, die unserem Helden stur entgegenlaufen, jedoch mit einem einzigen Schlag mit der Hotz-



latte ausgeschaltet werden können, Fledermäuse, die in jeder erdenklichen Höhe durch die Gänge flattern und so die Ausnutzung des gesamten Schlagrepertoires erfordern, sowie Schleimspeier, deren Auswurf (würg) man am besten überspringt (löst sich nach gewisser Zeit auf). Nach dem zweiten Schleimspeier auf den hydraulischen Zacken achten, diesen jedoch nicht überspringen!

Ach ja, da waren noch die beiden freundlichen Herren, die nach ihrem Tod (zwei Treffer) den Angriff durch ihre Köpfe fortführen... Also ein paar Schritte zurückweichen und dem Kopf auch noch eins verpassen. Der ganze Level endet dann mit einem Großangriff fliegender Würmer (oder mutierter Blutegel?), den man am ehesten in der Mitte des Bildschirms überlebt. Logisch, daß man nicht vergessen sollte, in alle Richtungen auszuteilen. Achtung vor dem Wurm, der am Ende des Gemetzels den Körper des Gehängten verläßt, um als letztes Monster des Levels einen Angriff den Spieler

Im zweiten Level geht's dann um einiges feuchter zu. Am besten hålt man sich immer einigermaßen in der Mitte des Bildschirms auf und macht reichlich Gebrauch von den Extrawaffen. Unter den Gegnern befinden sich neben den Schleimspeiern und der Kanalvariante unserer Zombiefreunde, die leider diesmal ihr "Leben" erst nach dem zweiten Treffer aushauchen, auch schwimmende Morgensterne und einige Wassermonster. Die blitzartig auftauchenden Wassermonster mit einem Schlag töten, die Morgensterne überspringen. Den bevorstehenden Angriff der Gehängten erkennt man an den Öffnungen in der Decke. Also möglichst vor das jeweilige Loch stellen und die Körper auf halbem Wege mit einem gut gezielten Schlag abfangen. Die angriffslustigen Einrichtungsstücke stellen den Endgegner des zweiten Levels dar. Bis zu dem Zeitpunkt, wenn der Stuhl "aktiv" wird, am rechten Bildschirmrand bleiben, dann im Sprungrhythmus mitspringen und immer wieder zuschlagen (fünf Treffer). Dann wieder nach rechts gehen und das Messer je nach Höhe mit Schlag oder Fußtritt abwehren. Das heranfliegende Bild fängt man am besten in der Mitte des Bildschirms ab, die Flugbahn

ist jedoch (leider) nicht berechenbar Danach ist der Angriff beendet und der bösartige Poltergeist macht einen Abflug durchs Fenster. Trotzdem sollte man auf den unsicher hängenden Kronieuchter achten. Im dritten Level hat man sich neben schon bekannten Monstern auch erstmalig gegen Werwölfe zu verteidigen. Diese springen unseren Helden an, können aber mit gezielten Fußtritten ins Jenseits befördert werden. Finden sie neben Rick auch einen niedergestreckten Zombie vor, machen sie sich erstmal über dessen Überreste her und verschonen dabei unseren Helden, Ausweichen solite man aber auf jeden Fall den Irrlichtern bei der Brücke. da man sonst von einer Riesenpranke in eine dem zweiten Level nicht ganz unähnliche Wasserwelt gezogen wird. Die Schrotflinte ist dann in jedem Fall verloren. Generell sollte man in diesem Level die Flinte nicht zu oft einsetzen und die Munition für den Endgegner sparen. Diesen "Mad Chainsaw Massacre-Man" pumpt man mit Schrot voll, um ihm dann (falls die Munition wirklich nicht ausreichen sollte) mit dem "Grätsch"-Schlag (Sprung in eine Richtung, Pad dann nach schräg unten sowie beide Knöpfe drücken) den Rest zu geben.

Jetzt schnell weiter zum vierten Level. Natürlich wieder massenweise Zombies und Fledermäuse, dazu haufenweise Schleim, auf den hier iedoch nicht weiter eingegangen werden soll. Zwei Treffer und der Fall ist erledigt. Schwieriger ist es da schon, Ricks eigenen Spiegelbildern beizukommen. Diese verstecken sich im 5., 9. und 16. Spiegel. Ein Faustschlag und ein nachgereichter Sprungkick zur Begrü-Bung der fixen Kerle sowie ein dritter Treffer müßte genügen... Eine Warnung noch vor den Löchern im Boden, die einem wieder einem Würmerangriff aussetzen. Schließlich der Endgegner, der diesmal Rick in Form eines Untotenkreuzes nach dem Leben trachtet. Diesem Kreuz folgt man, bis es sich umdreht. Dann zieht man sich in eine Ecke zurück (ca. 2 Zentimeter vom Bildschirmrand entfernt) und läßt die Axt

Als vollkommen überlaufen stellt sich dann Level 5 heraus: Alle bisherigen Monster sowie eine ganze Reihe von neuen Gegnern starten hier eine wil-

# Paradise of Games

Baaderstr. 13, 8000 München 5 Telefon: 089/201 19 35 Fax: 089/201 24 69

### Wir liefern per Nachnahme "VERSANDKOSTENFREI AUS"

		Am	ST	PC
l	688 Attack Sub	79		89
l	Champions of Krynn	79		89
ı	Codename Iceman	109		119
	Dragonflight	89	89	
	East vs West Berlin	79	79	79
	F-19 Stealth Fighter	****	89	119
	Flight of the Intruder		****	109
	Heroe's Quest	109		119
	Imperium	79	79	****
	Khalaan	79	79	79
i	Kick off 2	69,95	69,95	7000
	Klax	54,95	54,95	
ı	Larry 3	109	109	119
	LHX Attack Chopper	*****	****	109
	Manhunter S. F.	89	89	109
	Midwinter	79	79	79
	Might and Magic 2	89	****	89
	Paris Dakar Rallye	74,95	74,95	74,95
	Pirates	79	79	74,95
	Police Quest 2	109	79	74,95
	Projectyle	79	79	****
	Railroad Tycoon	****		109
	Starflight	74,95	74,95	
	Their Finest Hour	89	****	89
	Ultima 5	89	89	89
	Ultima 6	****		109

Gameboy 169.-+ Spiele 49,95

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Programm!!

Irrumer und Preisänderungen vorbehalten

Unser Telefon: 089 / 201 19 35

# KaroSoft

Jurgen Vieth

# AMIGA 188 Ata a Nub destrobes Hardbuch **ATARIST** En Willy Challenge Aberbying of Line Aye Section Marin Marin age of the trip of a trip of the desired and the desi I will be some trained deads of the source o as Ninus it deutsche Atlietung IBM Water San Carolina Water My town by region Many My town by region Many to a produce Company of American Company of American Company of Many Carolina Company of Many Carolina Company of Many Carolina Company of Many Carolina Ca A to Tank Killer An Transport Pueter Sublegio SSS ARA > SUR " Administration of transford American Am - 10° 1 1 11 et i got si trati na got si trati sami arim Alian ing selapsi mang arim Alian ing Alian sagit nanggaran selapsi Tack in subscitionary Figor "his trader" Fit Shake a light in ECANHEROUT Fit Shake A "Lindow reiss of Fight Sun 3", deutsche version" Alle inferb Scovery Jesks in " THE RITHER BUTTON All will interest to the second of the secon ALL A T S "CORNER

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS). VORKASSE 4,- * UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 * POST-NACHNAHME 7. * AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

· · Har Chi, a may be tracted extents

Rufen Sie uns an: @ 0 21 03-4 20 88 ODER SCHREIBEN SIE UNS POSTFACH 404 . 4010 HILDEN Kein Ladenverkauf, nur Versand.

TIPS

de Jagd auf unseren armen Rick. Die mit Totenköpfen um sich schmeißenden Banshees holt man am besten mit einem Sprungkick aus der Luft, die schwebenden und hüpfenden Hände boxt man aus der Luft. wenn sie sich wieder auf einem Sprung in die Höhe befinden. Böse Fallen sind die an der Wand aufgehängten Bilder, in denen es sich scheinbar jeweils ein Geist gemütlich gemacht hat. Vorbeilaufen, dann schnell umdrehen und mit etwas Glück kann man diesen Geist noch beim Verlassen seines Bildes die Faust "spüren" lassen. Der idealer Weg: Es empfiehlt sich, die Leiter hinter den Händen nach unten zu steigen, die Wassermonster niederzukämpfen und die nächste Leiter nach unten zu nehmen. Darauf muß man gegen den "Boogey-Man" antreten. Diesen geht man am besten (nachdem man den ersten Zombie erschlagen hat) mit einem Sprungkick an. Er wird daraufhin versuchen, sich in die linke Ecke des Bildschirms zu verziehen. Auf jeden Fall abfangen, da er sonst unverzüglich mit dem Wiederbeleben von Zombies beginnen wird. "Boogey-Man" wird sich, nachdem er hoffentlich wieder Ricks Faust zu spüren bekommen hat, jetzt auf den Weg in die rechte Ecke machen... Das Hin- und Hergelaufe muß leider bis zum Tod des Gegners fortgesetzt werden. Nach diesem Zwischenspiel setzt man. alles niederkämpfend, seinen Weg nach unten fort, Zum Endgegner des Levels diesmal nur soviel: Er besitzt zwei Leben. Außerdem wird Rick noch vor Ende des fünften Levels die Gnade zuteil, einen Blick auf seine Freundin werfen zu dür-

Widerliche Bläschen, die ebenso abstoßende Mini-Monster beherbergen, machen Rick den sechsten Level zur Hölle. Generell sollte man versuchen, diese Blasen mit einem Flugkick abzufangen, bevor sie den Boden erreichen. Klappt das einmal nicht, sofort den Boden mit einem Fußfeger von Mini-Monstern säubern. Unnötig zu sagen, daß es diese kleinen Ungetüme ebenfalls auf Ricks Lebensenergie abgesehen haben. Das Herz (Endgegner des Levels) sollte man solange mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln attackieren, bis ihm die schon bekannten Bläschen entsteigen. Diesmal ist besonders

wichtig, keine der Blasen auf den Boden gelangen zu lassen. Hat man sich gegen alle Blasen bzw. Monster erfolgreich zur Wehr gesetzt, kann man sich wieder dem Herz widmen. Hat man dieses auch vernichtet, steht einem "nur" noch der siebte und letzte Level bevor...

Brennende Baumstämme und Feuermenschen, beide von der unzerstörbaren Sorte. müssen übersprungen werden. Besonders gemein sind hierbei eine Zweier-sowie eine Dreierkombination von Baumstämmen. Letztere rollen iedoch, sobald man sich ihnen langsam nähert, einzeln an. Schließlich das Finale: Der Endgegner, der sich, von Rick erweckt, daran macht sein Grab zu verlassen, entpuppt sich dabei als nicht gerade klein. Sein unansehnliches Haupt taucht als erstes aus dem Grabe auf. Darauf einschlagen und dabei auf die Erdteile achten, die durch die Auferstehung des Bösewichts emporwirbeln. Der Kopf wird sich nach diesem ersten Schlagabtausch wieder zurückziehen. Dafür muß sich Rick jetzt gegen die beiden riesigen Pranken des Monsters verteidigen. Die linke wird zuerst nach Rick greifen, wenig später die rechte. Beide sollten jedoch hart angegangen werden. Danach wird der Kopf ein zweites Mal (an einer anderen Stelle) auftauchen. Danach wieder die beiden "Hände" usw. usw. Schließlich wird der Augenblick gekommen sein, an dem sich nur noch einer der beiden Kontrahenten auf dem Schlachtfeld befindet...

Gut, auf den Abspann muß hoffentlich nicht noch extra eingegangen werden, und so bleibt nur noch viel Glück und angenehme Nächte zu wünschen. Ach ja: Hals- und Beinbruch!

### Shinobi (PC-Engine)

Netter, kleiner Bonus für die Pazifisten unter den Videospielern: Wer es tatsächlich schaffen sollte, den ersten Level zu überleben, ohne einen einzigen Gegner zu töten, erhält dafür satte 20000 Punkte sowie zwei Extraleben. Das meinen zumindest Daniel und Stefan Illger aus Rösrath, die ansonsten weniger zimperlich mit ihren Sprites umgehen (siehe "Splatterhouse"-Tips).

n dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in englisch geschrieben.

Heute startet nun der dritte Teil der rätselhaften Mysterien des Rollenspiels Might & Magic II. Im letzten Teil der Clue-Book-Übersetzung dieses Rollenspielknüllers gibt's dann einen besonderen Leckerbissen. Alle Gegenstände und Monster werden in einer famosen Tabelle haarklein erklärt. Bevor wir aber alle Geheimnisse der Gegenstände und Monster von Might & Magic II enthüllen, gibt's erstmal feine Karten und Beschreibungen aller Städte und tiefen Dungeons im Lande Cron. Eine Liste mit Fundorten von NPCs darf ebensowenia fehlen wie Kniffe. um alle Zaubersprüche auf einmal zu lernen oder seine Party nachhaltig zu verbessern.

mh/w

### Corak's Cavern

Diese Höhle war einst Wohnsitz und Arbeitsstätte des mächtigen Corak; jetzt ist sie seine letzte Ruhestätte. Hier sammelten sich die finstersten aller Untoten, die das ehemals Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels
Might & Magic II sind von nun an kein Geheimnis mehr: Hier ist der dritte Teil des frisch übersetzten Clue Books.

# Might & Magic II

so wunderbare Laboratorium in eine heruntergekommene Heimstatt ruheloser Geister verwandelten.

Abenteurer benötigen einen Paß, um die letzte Ruhestätte Coraks zu besichtigen, und nur Geistlichen ist es gestattet, seinen Leichnam zu sehen. Nur der tapfere Lloyd, einer von Coraks Gefährten, bleibt in der Höhle verborgen, um sein Wissen an die weiterzugeben, die gewillt sind zu lernen. Square Lake Cavern

Nur wenig ist über diese Region bekannt. Gerüchte über endlose Korridore und dämonische Wächter des Königs machen die Runde im Lande Cron. Dies ist ein Platz des absolut Bösen und sollte von allen gemieden werden, die nicht im Besitz höchster Kraft und Macht sind.

Ice Cavern

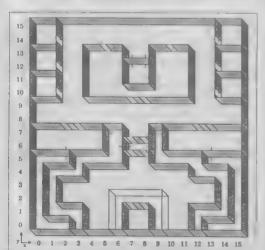
Diese verlassene Höhle ist Zuflucht für verzweitelte, abtrünnige Monster, die vor der beißenden Kälte der Tundra und dem Armdes Gesetzes flohen. Sie nutzen die Höhle als einen Stützpunkt, von dem aus sie Überfälle auf benachbarte Gegenden organisieren. Ihre reichhaltige Beute wird hier gelagert und schärfstens bewacht. Es wird gemunkelt, daß ein Besuch der Eishöhlen der Förderung des Charakters dienlich ist.

Sarakin's Mine

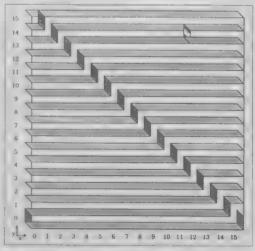
Diese verlassene Mine war in längst vergangenen Zeiten eine unglaublich reiche Goldquelle. Als die Jahre vergingen, befaßte sich ihr Besitzer, Sarakin, mehr und mehr mit seinem fortschreitenden Altern; wurde auf der verzweifelten Suche nach einem Gegenmittel schließlich wahnsinnig und starb. Sein böser Geist sucht noch heute die verfallenen Schächte heim.

Murray's Cavern

Hier betreibt Murray, ein zur Ruhe gekommener Abenteurer, sein Freizeitimperium. Murray verfügt über ausgezeichne-



Corak's Cavern: Grab und letzte Ruhestätte von Corak



Square Lake Cavern: Höchste Vorsicht ist geboten

### **Groß Electronic**

Hardware - Software - Zubehör

ш	Stranger		AMIGA	ATADICT	P.84	MS-DO
۱	Addidas Championchip	Footb	59 90 .	4,40.	39 90 .	m3-00
	Aupitr Island Back to the Future 2		59 90 ° 61 90 °	41901 61901 61901		*
	Back to the Future 2		54 9( °	61 90		59 90 °
	Balance Pt		5.0.			61 90 °
	Carmen Santego		6 . 90 ·	47 90 °	39 90 *	
	Castle Master Chaos strikes back		59 90 .	49 90 *	39 96 *	57.90 61.90
	Chaos strikes back			61 90 4.1 90 °		
	Chicago 90 Conquest of Carnelot		6°90°	47.90		47.90°
	Dragonflight Drakkhen		67.90° 67.90° 67.90°	63.90		8. *
	Drakkhen		6,30.	64 90 ° 6 ' 90 ° 6 ' 90 °		69 90 *
	East vs. West-Berke 194	LR	67.30	6.90		P. AC.
	Elvira - Mistress of the E	Dark	. 40			26.9.
	Dungeonmaster dt East vs West-Berlin 194 Elvira – Mistress of the E Emlyn Hughes Intern. Si E Motion	18000	49 90 ° €	61 90 *	36 90 '	
	Escape from the Planet		49.90	49 90	39 30 *	61 90 -
	Escape from the Planet F-16 Falcon F-29 Retaliator		7. 6 .	49 90 ° 47 30 ° 級 90 ° 59 90 °	10.00	61 90 1
	F-29 Retaliator Flimbo's Quest		49 90 *	59 9C *	39.90	
	Flood		8:30 °	67 30	39 90	
	Full Metal Planet		59 90 *	59.90 *		61 90 °
	Future Wars Grand Pnx Circuit		59 90 ° · · 59 90 ° · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	59 90 '	20.00	
	Hard Drivin		40 %.	49 90 *	39.90 *	61 90 1
			6.96.	67 30 1	40.00	
	Indiana Jones Adventure	3	6,00.	67 90 ·		74 90 °
	· Ant Heads Datades	CIT	34.6			
	Italy '90 (U.S. Gold)		1,1 3	61,90	45.90	61.30
	Imperium Indiana Jones Adventure II came from the Desert - Arit Heads Datadisk Italy '90 (U.S. Gold) Kr. s. Jan H.c.k. Off 2		(1%)	67,90 °		61,30 61,90 54,90
	Kick Off 2 Kings Quest 4		8, K,	67,90 ° 61,90 ° 86,90 47,90 °	39.96 .	54,90 °
	K VIX		4. 10.	47.90 °	39 90 '	86,90 59,90 °
	Knights of the Crystallion	1	11 97 1			
	Kuri Last Ninja 2		59 9 1 61 90 1 74 90 1	59,90 ° 61,90 ° 74,90 °		59.
	Legend of Faerghail dt		74 90 .	74.90 *		61. 0 - 74. 0
	Legend of Faerghail dt Leisure Suit Larry III			86.90		98. 10
	LHX Attack Chopper LOGO		61.001	61.001	20.00	104,90
			61,90 ° 4,90 °	61,90 ° 74,90 °	39 90 "	61.90° 74,90°
	Loom Lost Patrol Maniac Mansion Manchester United		59.90° 6°.90° 6'.90°	59.90 *		
	Maniac Mansion		67,90	67.90 *	54 90 ° 54 90 °	67,90 ° 61,90 °
	Microprose Soccer		61.90	49,90 ° 61.90 °	54 Sh .	61,90 ° 63,90 °
	Midnight Resistance Midwinter		59,90°	59,90 *	39 90	
	Midwinter North and South		59,90° 57,90° 57,90°	59,90 ° 67,90 ° 59,90 °		74.90 °
	Nuclear War		57,90 ° F1,90			61.90 °
	Oil Imperium		64.00 *	54,90 ° 49,90 °	3290 .	71,90 54,90 °
	Piper anul Prates		61,90 *	49,90 *	3490 1	61.90 °
	Plaque		61,90 *	61,90°	4 90	61,90 °
	Populous		61,90° 61,90° 33,90° 67,90° 67,90°	67.90° 67.90° 67.90°		67,90°
	Populous (Promised Lan	OS)	33,90 "	30,90 °		39,90 °
	Powermonger Projectyle		6.,90	67.90		
	Projectyle Rairoad Tycoon					89 90 .
	Bar Daniel B		59, <b>90 °</b> 61 90 61 90 °	41901 6190 6190	39.90 *	
	Rick Dangerous 2 Rings of Medusa Rings of Medusa (monoc		6190	9.00.	39.90	6°90 6'90
	Rings of Medusa (monoc	(monte				
	Rings in Roll		61 30 *	6. 40.	39.90 *	61 90 .
	Shadow Warners Shadow of the Beast		59 90 *	4,30,	39.90	
	Sim City  Terrain Editor		67 90	2. 30 -	47901	6 * 90 *
	- Terrain Editor		33 90 *			39.80
	Sy Spy			4 * 90 *	39.90	98.60
	Test Drive II		6 90		45.90	98 90 6 1 90
	Their finest Hour			74 90		74 90 *
	He Break		61 90 1 41 90 1 54 90 1 19 90 1	61 90 1 41 90 1	19 30 .	
	Toyottes Turrican		54 90	2 90	39.90 *	
	TV Sports Baskethall dt		'9 90 "			
	Ultima V Ultima VI		71.90	71 90	61 90 52 90	71,90
	prog		74.90*		25 30	78,50
	* entris		74 90° 59 90°			59,90 "
	Xangn 1 Zak Makraakon di		64.90	54,90 67,90 *		64,90
	Zak McKracken dt.		67,90 °	67.90	54 90 *	67.90°
			Zubeho	or		
	Disketten No Name	5 25*	20	10er Par	ch.	5.5
		5 25"	HD	10er Par	zk	165
		2 52	200	ALGE: 19 (8)	65	12.5
		3.5"				28 5
		3.5"	SHE	10er Par		
	Speicherenweiterung Ami	3.5° ga 500.5	2HE 512 KB me U	hr abschaltba		160.0
	Speichererweiterung Am Externes Laufwerk Amigi Externes Laufwerk Atan :	3.5° ga 500.5 500.3.5	2HEN 512 KB me tu 5° abschallbe	hr abschaltba		160 () 199 () 199 ()

		Zubeno		
Disketten No Name	5 25°	20	10er Pack	5.50
	5 25"	HD	10er Pack	16 %
	3.5"	200	ALSO WASH	12.56
	3.5"	2HE	10er Pack	28 5.
Speichererweiterung A	miga 500 5	12 KB me Ut	or abschaltbar	160.0
Externes Laufwerk Ami	iga 500 3,5	abschaltbar		199.07
Externes Laulwerk Ata-	n ST 3.5° a	bschaltbar		199 or

### **Groß Electronic**

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/6917 Postlach 1213

D-8350 Plattling Fax 09931/8876

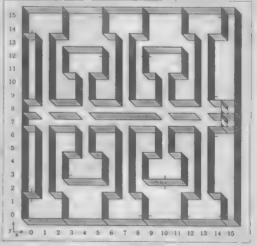


te Informationskanåle und hålt zahlreiche Hinweise für die Truppe bereit, die gewitzt genug ist, sie zu entdecken. Er hat

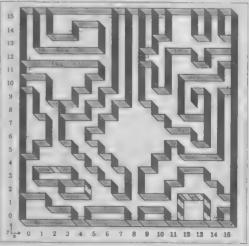
freundlich gesonnenen Abenteurem vieles zu bieten: Seine Zaubertränke "Power Oil" und "Goofy Juice" sind vielleicht die wirksamsten im heutigen Cron. Aber seid gewarnt: Jeden Dieb bestraft er ohne Mitleid.

### **Druid's Point Cavern**

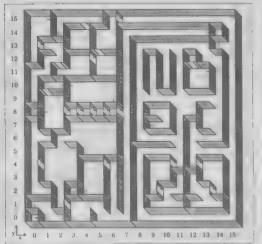
Ursprünglich errichtet als ein Zentrum zur Erforschung der Naturkräfte, ist dieser einstmals stolze Platz nun von sich bekämpfenden Parteien aufgespalten. Jünger von Feuer, Wasser, Luft und Erde wurden von dem Herrn der Elemente



Ice Cavern: Letzte Zuflucht für einsame Monster



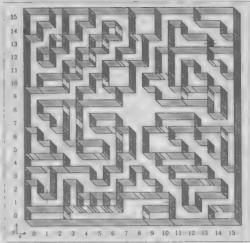
Sarakin's Mine: Gold in Hülle und Fülle



Murray's Cavern: ein Platz für mude Helden

von ihrem ursprunglichen Studium abgebracht und zum Krieg angestachelt. Oberhaupt dieses neuen Ordens ist Horvath, ein mutierter Mensch Ein ehrwürdiger Druide, die

letzte Hoffnung der alten Garde, wird jeden reich belohnen, der ihm hilft, die Ordnung in seinem Reich wiederherzustellen.



Druid's Point Cavern: Druiden warten auf Eure Hilfe

### Forbidden Forest Cavern

Dieser fruher unberuhrte Wald ist nun eine Bastion des Bosen Eine grauenhafte Armee, angefuhrt von zwei Drachen, fuhrt ihre Vernichtungsfeldzuge von dieser Höhle aus. Der Drachenfuhrer - der Uberlieferung nach ein Eisdrache - soll von den Geschworenen von Mount Fairview zum Tode verurteilt worden sein: ei-

### NIR ERGSSER SPEZIALVERSA



Core Grafx Super Grafx CD-ROM

"Handy Engine" Handheld

**NEO GEO** 

Sind auch Sie vom "Konsolen-Fieber" befallen?

### Wir haben das Gegenmittel!

Was bieten die einzelnen Systeme? Welche Spiele welches Zubehor gibt es? Was ist der Unterschied zwischen PAL und 'RGB"?

Wo bekommt man brandaktuelle Neuheiten, supergunstige Gebrauchtartikel Sonderangebote. Spezialzeitschriften and and and

Antworten auf diese and view andere Fragen gibt unser neuer, kostenloser und unverbindlicher Gesamtkafal ig mit vielen Fotos. Heute noch anfordern!

Oder für Sofortinformation rufen Sie uns einfach

0 53 24 / 20 01



16-bit MEGA DRIVE/GENESIS Master System

'Game Gear' Handheld



Nintendo¹

**Game Boy** 

PUTERVERSAMD TO

727/13/90

# GALAXY

P	C	EI	VGII	NE
PC	Eng	ine	Super	Grafx

PC Engine Super Grafx Battle Ace Grandzoert PC Engine Core Grafx RGB	499, 99, 99,
+ i Spiel	399,
Joyboard XE Joyboard PC CD-ROM	149, 199, 699,
Darius*** Final Zone II*** Shanghai II* Wonderboy Monsterlair***	119, 119, 119, 99,
Beach Volley Dandchodon Sc Ghouls'n Ghost** Hell Journey** Image Fight Lode Runner Maniac Whestling Minja Spirite** Power League Baseball III Rastan Sage II*	99, 99, 159, 109, 109, 99, 99, 109, 99,
Super Star Soldter*** Xevious PC Engine Fan U.V.B. 3	109,

### SEGA MEGA DRIVE

OLGA MEGA DI	FRAF
PAL-Konsole + 1 Spiel PAL-Konsole ohne Netzteil Joyboard ST Arcade Power Stick	399, 279, 99, 139,
Afterburner Baten** Columns** Cyberball E-Swat Ghostbusters** Phelios* Rastan Saga [I Shiten Hyooh* Super Monaco GP*** Thunderforce III*** u.v.a.	99, 109, 99, 99, 99, 99, 99, 99,

### **GAMEBOY**

Betmen**	59
Cast levania**	59
Double Oragon II**	59
Nemes 1s***	49
Pipe Oream**	59
Puzz leboy***	49
Puzznic***	59
Teenage Mutant Hinja Turtles	59

SWY MED RED	
MEO GEO Konsole Hemory Card Controller	84 7 17
Baseball Golf	44 54
Hagician Lord Namia9Eombat Riding Hero	44
	Do. T

### **COMING SOON** TO A PLANET **NEAR YOU**

Avenger	PC Engine CD
Ax1s	Seas Meas Drive
Batman	PC Engine
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command IB	M/Atari ST/Amiga
BSS Jane Seymour	
Budokan	Sega Mega Drive
Chuck Yeagers AFT	Atant CT (Amino
Day inn	
Deries Die Hard	
F1 Circus	PC Engine
F19 Stee 1th Fight	PC Engine
Falcon MDisc II	Ateri SI/Amige
Flight of the Inti	r. 99,- 188
Hellfire Segu	a mega/PC Engine
Int. Soccer Chall.	
Insector X	Sega Hega Drive
Klax Segr	a Mega/PC Engine
Hoomia liter	Sega Hega Drive
Populous .	Sege Mega Drive
Rabio Lepus	PC Engine
Ringside Angel	Soga Hega Drive
Silent Service II	99,- IBM
Space Quest JY	IBH
Strider 5	Sega Hegs Drive
Their Finest Hour	79, -Atari ST
Ultima V	89, - Amiga
Verts III.	PC Engine CD
Wings	79,- Amiga

### C64 DISK

Addes Champtonship	/ 45
Atomix	′ 39
Boxing Hanager	45
wrack Bown	45
Die Hard / /	56
E-Motion	45
F-16 Combat Pilot	55
Footballman. Worldcup Ed.	45
Int. 3D Tennis ***	45
Italy 1990	55
Kick Off II	45
Henchester UTD.	45
Hight & Magic II	55
Secret of Silver Blade**	75
Sk1 or Die*	45
Space Rogua*	59
Starflight*	49
Tie Break*	46
Turrican	45
Vendetta*	80
a.v.a.	40
0.7.0,	

### CEA SUDED STADE

Bards Tale 11100	56
Champions of Krynnicos	-770
Curse of the Azure Bonds	*** 75
Dragon Warson	7.46
Gunsh 1p**	/ 58
Microprose Soccer**	55
Pool of Radiance***	65
Silent Service*	55
Stealth Fighter*	55
Ultime Voce	75

### **ATARIST** SUPER STARS

Chaos strikes back*** Dragonflight***
Dungeon Haster***
Emlyn Hughes Int. Soccer*** F-16 Falcon***
F-16 Falcon Mission Discore
F-19 Stealth Fighter***
F-29 Retaliator**
Imperium**
Indiana Jones Adv. *** -
Int. 3D Tennis*
Kick Off Ilene
Last Minja II-4
Popolous***
Popolous Data Disc***
Rings of Meduse***
Sim City**
Ultimo V***
b.v.a.

### **ATARIST**

All Time Favourites Atomix Bomber Mission Dige Castle Master
Chronoquest II Crack Domm Damocles® E-Motion
Fire & Brimstone* Footballman, Worldcup Ed. Ghost'n Goblins*
Gold of the Americas* Hammerfist Impossancle Italy 1990
Kalanean Klax* Leisuresuit Larry III*
Projectyle Resolution 101° Tennis Cup° Thunderstrike
Tie Break* World Cup 1990 U.V.a.
IBM ,

departs /
Alo Tank Killer**
Bad Bloodee %
Bomber Hission Disc
Centurion Emporer of Rome"
Champions of Krynness
Conquest of Camelotes
Dragon Strike
Gunboat
Heroes Questes
Indiana Jones Adventure**
Last Hinja II** -
Legend of Feerghailers
LHX Attack Chopper***
Loomer
Might & Megic II*
Popolous***
Popolous Data Disc***
Powerdr1ft
Ratiroad Tycoon***
Resolution 101

### Revolution Rings of Medusa*** 'S Secret of Silver Blade' Sim City*** Their finest Hour*** Thunderstrike Tiebreak Ultima VI*** Wolfpack*

289.-

### ADLIB Sound Card

69,-75,-59,-89,-75.-79.-

### **AMIGA** SUPER STARS

Budokan**	75.
Champions of Krynn***	79,-
Damocles*	75,
Dragonflight **	89.
Dungeon Haster IMB***	79.
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75.
F-16 Falcon***	79.
F-16 Falcon Mission Discore	59.
F-29 Retelistores	75.
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv. ***	69.
Egt. 30 Tennis**	69,
Keiser ^a	109,-
Kick Off II***	49
Last Minja II**	69,-
Legend of Faerghavi	79,-
1.00m**	79
Pirates***	79
Player Manager*	59.
Popo lous***	69,-
Popolous Data Disc===	39
Rings of Hedusa***	79.
Sim City**	79
Their finest Houres	79
TV Sports Basketball**	79

### **AMIGA**

59. -

Apprentice	6
Chrono Quest II	7
Codename Icemen®	9
Colony	7
Combo Racer	7
Conquest of Camelot*	9
Flimbos Quest	6
Flood	6
Ghost'n Goblins'	6597
Heroes Quest ^o	9
Kalahaan	
Klax**	5
Leisuresuit tarry III°	9
Lin Wus Challenge	5
Manchester UID.	6
Hight & Magic II*	B
Plagua 🔻	5
Projectyle	
Resolution 101°	7
Red Storm Rising	8
Sword of Aragon®®	7
Tennis Cupee	7
Teenage Mutant Minja Turtles	75
Thunderstrike	7
Tie Break **	6
Triad III***	75
Turricas*	59
Unreal*	70

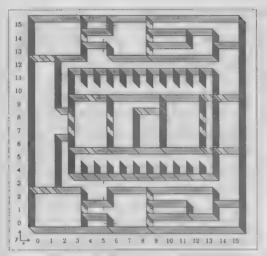
Venus Fly Frap

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

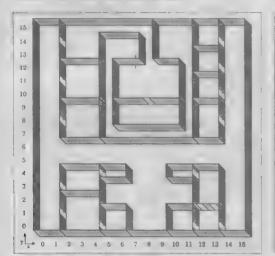
Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versend per Hachmehme oder Vorkesse plus 8,- CM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen mur gegen Vorkasse plus 10,- CM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straβe, ca. 100m Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

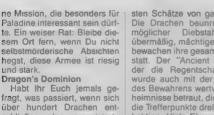
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24



Forbidden Forest Cavern: eine Bastion des Bösen



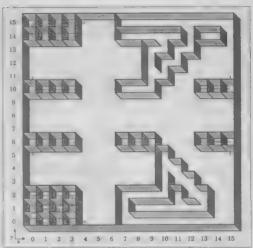
Dawn's Mist Cavern: ein Hotel für Monster



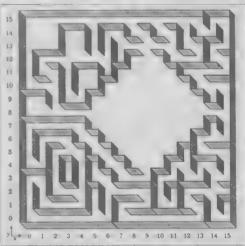
fragt, was passiert, wenn sich über hundert Drachen entschließen eine organisierte Gemeinschaft zu bilden!? Nun, tretet ein in ihr Heim, und Ihr lernt es auf die schmerzhafte Art! Dieses chaotische Königreich bewahrt die kostbar-

sten Schätze von ganz Cron. Die Drachen beunruhigt ein Diebstahl übermäßig, mächtige Wächter bewachen ihre gesamte Heimstatt. Der "Ancient Dragon" der die Regentschaft führt, wurde auch mit der Aufgabe des Bewahrens wertvoller Geheimnisse betraut, die sich um die Trefferpunkte drehen. Eine Lektion: Viele Ehrgeizige, die hier Reichtümer und Abenteuer suchten, haben das bitter bereut.

Dawn's Mist Cavern Aufgebracht durch die Tatsa-



Dragon's Dominion: die Wohngemeinschaft der Drachen



Gemmaker Volcano: Juwelen und Edelsteine satt

che, daß es nur menschlichen Wesen freisteht, bei Murray zu rasten, gründete sein ehemaliger Schützling Dawn die Nebelhöhle. Hier können sich geplagte Monster ausruhen und sich von den Härten menschlicher Nachstellungen erholen. Thematisch unterschiedlich gestaltete Räume bieten eine Vielfalt von Unterhaltungsmöglichkeiten, die selbst dem wildesten Geschmack gerecht werden. Außerdem ist Dawn ein Sammler von Artefakten. die er hier aufbewahrt. Stört die Monster auf keinen Fall bei

ihren Vergnügungen, sie können Störungen im Urlaub auf den Tod nicht ausstehen.

### Gemmaker Volcano

Diese Höhle bietet die reichhaltigste Auswahl an Juwelen und Edelsteinen in ganz Cron. Leider führt der Eingang durch den geschmolzenen Kern eines aktiven Vulkans, und keiner kennt den richtigen Weg. Der uralte Edelsteinschleifer, der in diesen furchtbaren Tiefen lebt, fertigt kostbaren Schmuck und mächtige Waffen, die Feuer in sich tragen. mh/vw Fortsetzung folgt



ür alle Gral-Jäger geht's weiter mit dem "Players-Guide" für das Sierra-Adventure "Conquests of Camelot: the Search for the Grail". Hans

Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitet und seine Erlebnisse aufgezeichnet. Wir wünschen Euch bei der Gralssuche viel Spaß. mh/w

### Die Lady im Eis -zum zweiten

Um nun ein zweites Mal sicher übers Eis zu wandern. müßt Ihr das Kristallherz benutzen. Am rechten Bildrand erscheint nun ein goldenes Herz, das seine Farbe in blau wechselt, wenn Arthur einem Eisspalt zu nahe kommt. Mit diesem farbigen Kompaß bereitet die Eisüberquerung keine großen Schwierigkeiten. Bei der Lady angekommen, gibt man ihr den heißersehnten Gegenstand (eben das Kristallherz). Allerdings ist die kühle Schöne nicht ganz zufrieden. Bevor sie Launcelot aus dem Eis befreit, muß Arthur einen Test absolvieren. Die Lady führt unsern Helden zu einem blühenden Busch, Insgesamt befinden sich zehn verschiedene Blüten an diesem Strauch, und mit Hilfe der "Liber Ex Doktrina" müßt Ihr die Fragen der ieweiligen Blume zuordnen. Aber Obacht, macht Arthur nur einen einzigen Fehler, wird er wie Launcelot in einen Eiszapfen verwandelt

Wenn alle Fragen des Tests richtig beantwortet sind, wird Launcelot aus dem eisigen Gefängnis befreit und die Lady verrät Arthur, daß der Gral in Jerusalem sei.

Southampton

Das Schiff im Hafen sieht nicht nur schnuckelig aus, es ist auch der einzige Weg, um England zu verlassen. Ihr fragt den Kapitän nach seinem Reiseziel und dem Preis. Dann ordert Ihr eine Passage auf dem Schiff. Nun geht Arthur samt Muli aufs Schiff.

### 0.8

Arthur mag zwar König sein, aber einem guten Tropfen scheint auch er nicht abgeneigt. Die Ankunft in Gaza verschläft der gute Mann mit einem tierischen Brummschädel nach durchzechter Nacht. Kaum ist er an Land, treten



Eine heilige Quelle sorgt in der Wuste für frisches Wasser

auch schon zwei eigenartige Gesellen an ihn heran. Jabir und ein Knirps namens Hazm bieten Arthur beide ihre Dienste an

Hier folgt Ihr am besten Hazm, der Euch zu einem weisen Mann bringt.

### Al-Sirat

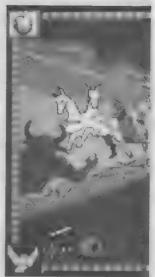
Der Weise mit dem stilvollen Namen Al-Sirat ist eine große Informationsquelle. Fragt ihn nach dem Gral und nach dem Göttinnen. Daraufhin malt der alte Knabe sechs Symbole in den Sand, die jeweils einer Göttin zugeordnet werden. Am besten zeichnet Ihr diese Hieroglyphen auf ein Stück Papier, denn sie werden später noch dringend gebraucht. Außerdem sollte Arthur die Warnungen des Mannes über die Wüste sehr ernst nehmen.

### Die Wüste

Am Rande der Stadt wartet Jabir, um Euch erneut seine Dienste anzubieten. Arthur geht zum Schein auf das Angebot ein und läßt sich von dem finsteren Burschen führen. Jabir führt Arthur zu einem Bach und bietet ihm etwas zu trinken an. Aber leider ist das Wasser vergiftet — also lieber noch etwas Durst erleiden. Um Jabir zu zeigen, wer Herr der Wüste ist, zückt Arthur nur kurz sein Schwert

Ohne Führer läuft Arthur am besten Richtung Nordosten und folgt dem Bach. Nach kurzer Wanderung kommt Arthur zu der Quelle von Siloam. Hier können König und Maultier in Ruhe ein Schlückchen Wasser nehmen. Paßt aber auf, von welcher Seite Arthur die Treppen hinuntersteigt. Ansonsten kann es passieren, daß Arthur sich nach langem Sturz alle Knochen bricht. Ebenfalls un-





In den Katakomben der Stadt Jerusalem

gesund ist das Wandern in die Tunnel, durch die das Wasser fließt

Nach dem erfrischenden Trunk läuft Arthur vom Eingang der Quelle Richtung Norden und kommt so nach Jerusalem.

### Jerusalem

Erstes Tor: Am ersten Stadttor warten vier Burschen auf
Arthur. Diese räuberischen Gesellen lassen sich aber durch
die Gabe von vier Kupfermünzen besänftigen, so daß Arthur
weiter an der Stadtmauer entlanggehen kann. Am zweiten
Tor steht wiederum ein Knabe,
der Wegezoll fordert. Arthur
wird es nun zu bunt, und er zieht
den Säbel, aber glücklicherweise flieht der Wegelagerer.

### Der Basar

Kaum in der Heiligen Stadt angekommen, wird der arme Arthur seiner restlichen Barschaft beraubt. Eine Verfolgung des Diebes verläuft für Arthur nicht gerade glücklich, da sich der Langfinger im wahrsten Sinne des Wortes abseilt. Ohne Geld kommt auch ein König nicht sehr weit, und nun muß Arthur seinen treuen Muli verscherbeln. Auf den Schreck muß Arthur erstmal etwas essen und geht zur Apfelverkäuferin. Dort ersteht er, ohne auf den Wucherpreis zu achten, einen Apfel für ein gan-



gibt's nicht nur Ratten

zes Goldstuck. Wenn Arthur diesen genüßlich verspeist hat, kann er die geheimsten Wünsche der Menschen im Basar erfahren.

Mit diesem Wissen wird Arthur von der Verkäuferin losgeschickt, um Gutes zu tun. Als erstes kauft Arthur eine Heiligenstatue beim Souvenirshop. Diese Statue ist zwar teuer, aber wichtig. (Welcher Heilige gekauft wird, ist übrigens völlig egal.) Die Statue gibt Arthur dem Lampenhändler, der sich nun mit seinem Schwager wieder versöhnt und diesem einen Besen geben möchte. Arthur nimmt den Besen und geht zum Hotel, um dem Schwager des Lampenverkäufers den Besen zu geben. Nach kurzer Nacht in einem von Flöhen verseuchten Bett kauft Arthur wohlriechende Kräuter und Holzkohle (beides beim Lampenhändler) und gibt die Kräuter dem Fischverkäufer. Die Holzkohle ist für den armen Bettler bestimmt. Arthur kauft nun noch Getreide und einen Spiegel (den gibt's beim Töpfer) und eine dicke Lammkeule beim Schlachter. Den Spiegel bekommt Mari (sie wohnt über dem Waffenshop und muß erst gerufen werden). Nachdem Mari den Spiegel hat (einfach raufwerfen), fragt ihr nach dem Schal, den Mari Euch nun hinunterwirft. Den Schal gebt Ihr

dem Textilverkäufer. Die Lammkeule bekommt die Feldapfel-Verkäuferin, die daraufhin das Bettelkind vor ihrem Stand adoptiert. Vor dem Haus von Mari findet Ihr nun eine hübsche Braut, die leider weint, weil ihre Tauben weggeflogen sind. Arthur streut nun das Getreide aus, und die Tauben wandern wieder in den Käfig. Jetzt hat Arthur alle Proben der Apfelverkäuferin bestanden und wird von dem armen Taubenmädchen angewiesen wieder zur Apfelfrau zu gehen. Diese ist hocherfreut und gibt Arthur einen Apfel, der Durst, Krankheit und Hunger stillt. Außerdem ist nun der eigenartige Palast zugänglich, in den Arthur bisher nicht hereinkam.

### **Fatimas Palast**

Einmal kräftig an die Türe geklopft und schon darf Arthur eintreten. Die überaus üppige und attraktive Fatima begrüßt unseren König mit einem feschen Bauchtanz. Obwohl die gute Fatima einen Toten erregen könnte und Arthur Erfüllung vieler Begierden anbietet, lehnt dieser natürlich ab. Ein schlichtes "Nein" und Fatıma sieht Arthur als würdig genug an, einen weiteren Test auf der Suche nach dem Gral zu bestehen. Vor dem Test überreicht Ihr aber Eure letzten Geldstücke an Fatima, um







THEO KRANZ-VERSAND

Telefon: 0931/881695



Titel	Preis/DM	AM	ST	PC
688 Attack Su	ub	65 -		75
Apprentice Airline Transp		59	59	
Airline Transp	port Prior			99.
Baiance of Po	ower 1990	65 -	65	65.
Balar e of th	e Planet		10.0	85
Batter of Brita Budaran		73 - 65	73	73
Continon De	tender of Rom	60		69
Crampans a	t Kounn	69		69
Court Hat Az	tender of Rome Krynn ure Bonds	64	** .	69
Days of Thur		69	69	
Days of Thun	der	75	75	75.
		55	55	79.
Drawing War	,	50	52	65
F 177 177 44 24 34		40	49 -	49
mujer H. attitute	is Int Soccer I (Berlin 1948) Fighter	50	59	
East vs Wes	(Berlin 1948)	69	69 -	69
F 19 Stealth F	righter	69	69	89
		69	69	69
Final Com in Fire Prigade	3	68	59	69
Fire Hingado Fire + Brimsto	100	83 65	83 · 65 ·	83.
Flight of the I	interestant	00.	75	65
Flood	THE SPECIAL	60	69	69
Fluasimulatoi	4.0			105
Flugsan Sce	nery Disk	43	43	43
Flugsm Sce Full Metali Pl	anete	59	59 -	59
	ter		-	79
à 4" p		59	59	85
Ha pergo		60 .	69	79
might a	e 3 (Artu )	60	69	69 69
Inductioned Industrial	500	000,-	03.	69
164] to 31 164				78
uet high se Legel of of Fa Legel of Garry Legel of Larry Legel of Larry LHX Attack C	rgha	89	69	69
Leisum Larry	?	85	75	79.
Lennin carry	3	89	85	95
LHX Attack C	hopper			89
I few Death		60	60	65 69
	S Francisco	75	69 75	79
Maniac Mans	UCO TELEVISION	68	68.	75
M dwyster	1011	65	65	75
Midwinter MiJ i E		840	44 .	
North - South		55	55	55
Or ulberriam		55	55	55
Окорых у Осепт I Балі		75 -	75	129
PGA Tour Go	103	/3 -	/3	50.
Pratis	Mi	65 -	59	50
Player Marie	Der	49	49 -	0.00
Pow at Raid a	nce	69 -	69 -	65.
Populous		65 -	65	65.
Populous Pro	mised Lands	38 -	38	38.
Maker Mange	pr.	***	**,-	60
Promoty e		65	65	700
Raircao Tyeo Raecino	DOL1.			79 79
	01	65	65 -	89
Rings of Med	เบรล	49 -	49 -	86
Smint,		65 -	69 -	86
Rings of Med Sim City Sim City Terr Sim Service Spar + Quest Start ent 1	ar Editor	39 -	89 34	39
S. m., Service	e 5		*	109
Spar a Quest	3	85 -	73	79
Charl and O		65 -	65	85
Start qn* 2 Storm across	E. moo	74 -	40 ,	64
Tenns intern	ational 30	69 -	60.	
The chast H	lou'	73	73	73
Yraugn		-		79
Treasure Fra.	p	69 -	89	
Turninger		55 -	99,0	-
To. Summer Div	sketba	73 -	-	
Jana Trook	gy 13,			69
U liam 1 5		69 -	69 -	59 75
Jim46 JMS2		75	75	75 75
Outes Samp		75.		/5
		**,"	**	64
Value		46	65	65
Value				
Valine Materioo	inder			10
Valine Materioo Wing Comma Wings		00	** ,	11
Valime <b>Materloo</b> Wing Comma Wings Wonderland Xenon 2 Meg		90 00	-	40

Neuer Artikel Preis erfragen Fast alle PC Programme auch auf 3° 2° Diskette. Viele Spiele auch in deutscher Vierson Ameriung erhallich Wir bleten über 1000 Programme ständig an Versandkosten : 6.- per NN, 4.- bei Vorkasse Ausland : 10.- DM nur gegen Verkasse

VECTOR 1

Tantaus Allee 48 2082 Ueterser

Telefonische Bestellungen rund um die Uhr LADENVERKAUF KEIN



König Arthur wird auf dem Basar viel erleben

Euch von materiellen Gütern zu befreien. Bei dem anschließenden Test müßt Ihr die Symbole der sechs Göttinnen sortieren. Aber Dank dem weisen Alten in der Wüste und dem "Liber Ex Doctrina" lassen sich auch diese Fragen leicht beantworten. Nach dem überstandenen Test eröffnet Euch Fatima, daß der gute Galahad sich in die Katakomben von Jerusalem begeben hat. Mit diesem Wissen und dem letzten Tip, den Fatima Arthur gibt, könnt Ihr den Bettler am Kohlenfeuer als den Wächter der Katakomben identifizieren. Fragt man diesen nach dem Eingang, läßt er Arthur passieren und fügt noch eine Warnung hinzu. Außerdem erhält Arthur ein Gegengift gegen Rattenbisse. Leider wirkt dieses Getränk nur ein einziges Mal

### Die Katakomben

Hier in diesen schaurigen Gewölben sucht Arthur als erstes eine Kindermumie, die ein Amulett um den Hals trägt. Mit dem Schwert hebt Ihr das Medallion von der Mumie. Mit diesem Anhänger läßt sich der Ghoul in dem Sarg erschrekken, und Arthur kann gefahrlos einen goldenen Apfel daraus entnehmen. Wenn Arthur den Raum mit Galahad betritt, wird unser Held von einer dicken Ratte gebissen. Selbstlos wie Arthur aber ist, verabreicht er das Gegengift dem armen Galahad und trinkt selbst nichts dayon.

Nun sucht Arthur die Statue der Aphrodite und legt dieser den goldenen Apfel in die Hand. Die Statue erwacht zum Leben und stellt Arthur einige Fragen, die aber leicht zu beantworten sind (Liber Ex Doctrina). Die Statue überreicht Arthur nach den Fragen eine steinerne Taube und erklärt ihm den Weg aus dem Labyrinth der Katakomben. Hier kann Arthur nun endlich den "Lodestone" aus Merlins Schatzkiste als Kompaß benut-

### Der Tempel der Aphrodite

Zuallererst darf Arthur seinen Wunderapfel essen. Beim Herumwandern in den Tempelruinen trefft Ihr auf einen fiesen Sarazenen. Arthur sollte den ihm dargebotenen Helm aufsetzen und mit seinem Schwert den feindlichen Krieger niedermachen. Danach benutzt Arthur die Steintaube. die nun lebendig wird und ihn zu der Steinplatte mit dem Spiralmuster führt. Hier erscheint die Göttin Aphrodite und stellt Arthur ein letztes Rätsel. Die angegebene Steinsäule kann Arthur einfach wegschieben und - schwupp - erscheint der Gral. Der Wunderbecher heilt nun den armen König von seinen Wunden und der Vergiftung. Leider ist das Vergnügen nur kurz, denn der Dieb, der Arthur auch schon die Geldbörse gestohlen hat, taucht plötzlich auf und stibizt den Heiligen Gral. Nach wilder Verfolgungsjagd kommt Ihr wieder in dem Hinterhof mit dem Seil an. Der Bösewicht hat diesmal kein Glück und fällt vom Seil. Arthur darf nun den Dieb mit seinem Schwert erschlagen, wirkungsvoller ist es aber, das Gnadengesuch anzunehmen. Denn dann versucht der Finsterling Arthur hinterrücks zu erstechen und wird dafür vom Gral erledigt.

Nun sind alle Rätsel gelöst, Galahad und Arthur kehren nach England zurück, der keltische Gott zieht sich zurück, die Christenheit triumphiert und Arthur hat immer noch arge Eheprobleme. mh

as Sommerloch macht sich bemerkbar: Nur Electronic Arts' fantastisches "PGA Tour Golf" für MS-DOS-Rechner sowie die Videospiele "Thunder Force III" "Shanghai II" konnten Plätze in unseren Bestenlisten ergattern. Zum Schwerpunkt der letzten POWER PLAY nun noch unsere Top Ten der Rollenspiele. Interessant dabei ist vor allem, daß für so gut wie jedes gängige Heimcomputerund Videospielsystem in den letzten Monaten wenigstens ein starkes Rollenspielprogramm erschienen ist. Die Aufnahme in die Liste knapp verfehlt hat übrigens SSIs "Curse

# CREME DELIA CREME

of the Azure Bonds", das in Ausgabe 10/89 mit 83% besprochen wurde, sich jedoch immer noch auf Platz 1 der C64-Hitliste hält. W

Pla	tz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1)	Populous	92%	7. Monat	3.96
2	(2)	Ultima VI	92%	5. Monat	5/90
3	(3)	Railroad Tycoon	92%	3. Monat	7/90
4	(4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	TO 60
5	(6)	Their finest Hour	88%	8. Monat	12/89
6	(7)	Maniac Mansion	8896	7. Monat	3/90
7	(-)	PGA Tour Golf	86%	1. Monat	107900
8	(8)	LHX Attack	86%	4 Monat	B.(#0
9	(9)	Champions of Krynn	86%	7. Monat	DEFEND.
10	(-)	Sim City	84%	1. Monat	2/90

Platz		Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1)	Curse of the Azure Bonds	83%	12. Monat	10/90
2	(2)	Sentinel Worlds 1	81%	7. Monat	3/90
3	(3)	Dragon Wars	81%	8. Monat	2/90
4	(5)	Starflight 1	79%	5. Monat	5/90
5	(7)	Pipe Mania	77%	4. Monat	6/90
6	(8)	Gotcha	76%	8. Monat	10/89
7	(9)	X-Out	75%	4. Monal	5/90
8	()	Xenomorph	7496	1. Monat	5/90
9	()	Hammerfist	72%	1. Monat	7/90
10	()	Shinobi	7296	1. Monat	1/90

4.	Die besten Computerspiele				
Pie	tz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test In Ausgabe
1	(1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2	(2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3	(3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
- 4	(4)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5	(5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6	(6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7	(7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8	(8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9	(9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10	(10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11	(11)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12	(12)	Pirates	Amiga	89%	4/90
13	(13)	Klax	Atari ST	89%	5/90
14	(14)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
15	(15)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16	(16)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17	(17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18	(18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
19	(20)	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90
20	()	PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90

Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	Chaos strikes back	Atari ST	9200	\$10000
3	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
4	Ultima IV	Sega	86%	8/90
5	Champions of Krynn	MS-DOS	8600	3/90
6	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	7/90
7	Might & Magic II	Amiga	8300	6/90
8	Sentinel Worlds I	C-64	8100	3/90
9	Dragon Wars	C-64	8196	2/90
10	Hero's Quest	MS-DOS	8100	1/90

### Die besten Amiga-Spiele Platz Titel POWER-Wie lange Test in WERTUNG plaziert Ausgabe 4/90 1 (1) Rainbow Islands 9196 6. Monat 2 (2) Indiana Jones Adventure 90% 9. Monat 1/90 3 (3) Pirates 89% 6. Monat 4/90 88% 6. Monat 4/90 Maniac Mansion 4 (4) 5 (5) Starflight 8696 7. Monat 3/90 6 (7) F-16 Combat Pilot 84% 11. Monat 11/89 RVF 84% 11. Monat 11/89 7 (8) Typhoon Thompson 83% 7. Monat 3/90 8 (9) 83% 4. Monat 6/90 9 (10) Emlyn Hughes Soccer Might and Magic II 83% 1. Monat 6/90

Pla	tz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1)	Chaos strikes back	92%	8. Monat	2/90
2	(2)	Rainbow Islands	90%	4. Monat	6/90
3	(3)	Ultima V	90%	6. Monat	4/90
4	(4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
5	(5)	Klax	89%	5. Monat	5/90
6	(6)	Maniac Mansion	88%	11. Monat	11/89
7	(7)	Pirates	8796	11. Monat	11/89
8	(8)	Tower of Babel	86%	10. Monat	12/89
	(10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	4. Monat	6/90
	(—)	The Games: Summer Edition	82%	10. Monat	12/89

Die besten Videospiele										
Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test In Ausgabe						
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90						
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90						
3 (3)	Mr. Hell	PC-Engine	90%	3/90						
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90						
5 (5)	Tetris	Nintendo	89%	8/90						
6 (-)	Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90						
7 (6)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90						
8 (7)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90						
9 (8)	Ultima IV	Sega	86%	8/90						
10 (9)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90						
11 (-)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90						
12 (10)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90						
13 (11)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90						
14 (12)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90						
15 (13)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90						

### TRENDS & LEUTE



Alifornien, Lucasvalley, auf der Skywalker Ranch. Lawrence Hollands Augen linsen durch eine gigantische Brille auf den Recorder der POWER PLAY-Redaktion. "Willst Du das Interview aufnehmen? Ärgerlich, dann muß ich mich wohl mit dummen Kommentaren zurückhalten..." Wir sitzen in einem gemütlichen Büro in der Games Division, auf dem Schreibtisch steht ein kleines Modell einer Spitfire, an den Wänden hängen Szenen aus "Star Wars".

POWER PLAY: Magst Du die Filme von Steven Spielberg oder bist Du Science-fiction-Fan?

LAWRENCE: Da muß ich Dir eine Anekdote erzählen: Es war eine dieser abendlichen Geburtstagspartys mit Kaffee und Kuchen. Man rief mich ans Telefon und sagte: "Da hat jemand eine Frage zu Deinem Spiel. Du solltest rangehen, wenn Du Dir nicht etwas entgehen lassen willst..." Ich wun-derte mich schon; normalerweise haben wir eine Abteilung bei Lucasfilm, die sich um die Anrufe kümmert. Ich ging ran und sagte: "Hallo, Lawrence Holland ist dran." Und die andere Seite sagte: "Hallo, Steven Spielberg ist dran." Ich dachte zuerst, das wäre ein

Er erzählte mir, daß er "Battle of Britain" (BOB) schon eine ganze Zeit spiele und eine Menge Spaß daran habe, den Luftraum von England unsicher zu machen. Er wollte wis-

# LAWRENCE DER LUFTIKUS



Lawrence Holland bescherte der Spielewelt die wohl spannendste Flugsimulation: "Battle of Britain". Wir besuchten ihn und befragten ihn zu Archäologie, Assemblern und amerikanischer Politik

Lawrence (dritter von links) beobachtet den Luftraum — ob eine Spittire aufgetaucht ist?

sen, ob man BOB mit zwei Computern spielen könne — er müsse gegen einen Kollegen antreten und beweisen, daß er der bessere ist. Leider kann man das in BOB noch nicht, ich will das jetzt in "Secret Weapons of the Luftwaffe" einbauen. Alles in allem redeten wir wohl eine Viertelstunde lang.

Ich weiß, daß Steven ein begeisterter Spieler ist; Flugsimulationen mag er am liebsten. Er hat Lucasfilm Games bei "Indiana Jones and the Last Crusade" ein wenig beim Konzept geholfen. Später rief er jeden Tag beim Designer Ron Gilbert an: "Gib mir 'nen Tip. Bitte gib mir schnell 'nen Tip. Ich hänge fest!" Steven ist ein reines Spielkind. Als er uns dann einmal besuchte, rannte er von Zimmer zu Zimmer, um zu sehen, was es neues gab wie ein Kind im Spielzeugladen. Wir waren alle beeindruckt, wieviel er von der Szene weiß - nicht nur bei Simulationen, sondern bei Adventures. Er kannte neben unseren Spielen praktisch alle Sierra-Titel. Auch sonst will er am Ball bleiben: Wenn ein neuer Spielautomat erscheint, der ihm gefällt, kauft er ihn einfach. Er hat ein riesiges Zimmer, das voller Arcade-Automaten ist.

POWER PLAY: Deine Flugsimulation "Battle of Britain" war in Deutschland ein großer Erfolg. Wie sieht es in den USA aus: Wer ist Dein größter Fan?

LAWRENCE: Mit Sicherheit nicht George Bush. Als wir BOB herausbrachten, begann gerade eine wilde Diskussion über George Bush. Wir überlegten, ob wir ihn nicht interviewen sollten, aus folgendem Grund: Bush flog im zweiten Weltkrieg eine Avenger. Das war ein Torpedobomber, der 100 Fuß über dem Wasser dahinzuckelte und kurz vor seinem Ziel einen Torpedo abwarf. 1944 flog er einen Einsatz und stürzte ab. Er stieg mit dem Fallschirm aus, seine Besatzung überlebte den Absturz nicht. Während des Wahlkampfs diskutierte man hitzig, ob er nun seine Crew im Stich gelassen habe oder nicht.

Statt Bush haben mir viele Piloten aus dem zweiten Weltkrieg geschrieben. Sie stehen zwar nicht im Rampenlicht, aber mich freuen diese Briefe ganz besonders. Sie achten auf historische Details, Je bes-

### Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB +1 Spir	el	<b>349</b> 649	C 64 Disk		18M	
Super Grafx +1 Spiel		599				
		149	Milestones	49	Ultima VI	99
Joyboard Pro XE 1	Engine	59	Might and Magic II	69	Loom	69
Competition Pro f. PC-I	Engine	39	Starflight	49	Centurion Def.o.Rome	79
5 Player Adapter		99	Klax	39.	Conquest of Camelot	119
Ninja Spirit		89	Wasteland	49	Dragon Strike	79
Veigues			Logo	39	Heroes Quest	119
Super Star Soldler		99	Intern. 3D Tennis	49 -	Footb. Man. Worldc. Edition	59 -
Image Fight		99	TV Sports Football	59	Pipe Mania	75
Lode Runner		89	Die Hard	49 -		109
Xevious		79	Player Manager	59 -	Wolfpack	
Engine Games Sonders	ingebote ab	39"	Footb. Man. Worldc. Edition	39	Xenomorph	75
Devil Crash		99	Turican	39	Might and Magic II	99
Klax		99,-			Jet Fighter dt.	89
	-				Rings of Medusa	79
SEGA MEGA DRIV	E		C 64 Disk Bestseller		Tracon 1	99
Konsole + 1 Spiel		349			Colonels Bequest	119
Sega Games Sonderan	gebote ab	49	Dragon Wars	49	Champions of Krynn	79
Ghost Buster	g	99	Champions of Krynn	75	LHX Attack Chopper	119
Phantasie Star II (engl)		109	Rings of Medusa	49	Flight IV dt	159
Cyber Ball		79	Panzerstrike	69	Railroad Tycoon	109
Super Monaco GP		89	Rainbow Islands	45	Drakkhen	79 -
Competition Pro Sega	IS Řík	59	Sim City	59		89
Thunderforce III	, DIC	99	Bards Tale III	59	Their Finest Hour	
Shitenmyo Oh		99	Battle of Napoleon	69	Oilimperium	69
Super Shinobi		79	1990 Winner Ed.	39	Populous	79
Super Stations		10,-		45.	Sim City	89
SNK NEO GEO			Oil Imperium Panzerstrike	69	Larry III	119 -
				49 -	Indiana Jones	79
die Wahnsinns Ko	nsole		Sentinel Worlds	69		
NEO GEO Konsole (ko	mol.)	849,-	Ultima V			
Joystick NEO GEO	- party	109	Gunship	49	Amiga	
Nam 1975		429	Microprose Soccer	49.		
Magican Lord		449	Firates	49	TV Sports Basketball	79
Baseball		429	Silent Service	49	Rainbow Island	69
Golf		429	Stealth Fighter	49	Midwinter	89
Riding Hero		449			Turican	59
Ninja Combat		429	Hintbooks	ab 19	Klax	59 -
					Champions of Krynn	89
Game Boy incl. Tetris		169				89
Atari Lynx			Atari ST Bestseller		Ultima V	
Grundgerät		299			Italy 1990 Winner Ed.	75
Blue Lightning		59	Imperium	79	Pirates	79
Electrocop		59	Dragon Flight	89	Imperium	79
California Games		59	Larry III	109	688 Sub	75
Gates of Zendocon		59	Codename icename	109	Their Finest Hour	89
Chips Challenge		59	Kick off II	69	Heroes Quest	119 -
Gauntlet III		79	Chaos Strikes Back	59 -	Larry III	119
			Midwinter	79 -	Dragons Flight	89
Ankündigungen S	eptember		Indiana Jones Adv.	69 -	Emlyn Houghes int.Soccer	75
Back to the Future II	IBM/AMIGA/		Xenomorph	69		89
2001 10 1110 1 01010 11	ST/C-64		Drakkhen	75	Legend of Fairghail	
Falcon Mission Diskil	AMIGA/ST		Populous	69	Unreal	89
Atomic Robo Kid	AMIGA/ST		Rings of Medusa	79	Drakkhen	79
Klax	Lynx		Player Manager	49	1 MB Ram plus Dungeonmaster	249
Ultima V	AMIGA		Starlight	69 -	Might and Magic II	89
Thunderstrike	AMIGA/ST		Klax	75	Kaiser	99
UMS II	AMIGA/ST		Emlyn Houghes Int.Soccer	75	Starflight	69
LIBROR II	IBM		Fire and Brimstone	79	Sim City	89
			rite and prims(one			
Silent Service II			Courts Man Modeles College	50		
Silent Service II Midwinter	IBM		Footb. Man. Worldc. Edition	59	Populous Pings of Medusa	69
Silent Service II Midwinter Bard's Tale III	IBM IBM		F-29	75	Rings of Medusa	79
Silent Service II Midwinter Bard's Tale III Flight of the Intruder	IBM IBM IBM		F-29 Italy 1990 Winner Ed.	75 <b>75</b>	Rings of Medusa Tv Sports Football	<b>79</b> 79
Silent Service II Midwinter Bard's Tale III	IBM IBM		F-29	75	Rings of Medusa	79

Versand per NN oder Vorkasse plus 8 - DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767 Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

### TRENDS & LEUTE

ser die Computer, desto mehr Details können wir dazupacken. Ein Beispiel: In Battlehawks hatte jedes Flugzeug dasselbe Cockpit. In BOB haben wir viel mehr darauf geachtet, wie sich die Maschinen fliegen und jeder ein eigenes Cockpit gegeben. In "Secret Weapons" werden wir noch mehr darauf eingehen.

POWER PLAY: Du wurdest nicht bei Lucasfilm geboren, oder?

LAWRENCE: Wie die meisten Programmierer kam ich auf seltsamen Wegen zu Lu-casfilm. Ich bin 32 Jahre alt, wurde an der Ostküste geboren, wuchs in Pennsylvania auf, zog nach New Jersey, ging in New York zur Highschool und dann in einem kleinen Ort nördlich von New York ins College. Dort studierte ich auch prähistorische Archäologie und Anthropologie.

Ich stellte mir mein Leben wie das eines "Indiana Jones" vor: immer auf der Suche nach neuen Schätzen. Die Romantik und das Abenteuer der Archäologie hatte mich völlig im Griff. In der Highschool hatte ich ein paar Computerkurse besucht, aber meine Liebe galt der Archäologie, Geologie und Geschichte. Jedes Jahr ging ich auf Ausgrabungen, einen Sommer lang mit einem sehr berühmten Prähistoriker nach Frankreich. Wir buddelten dort eine Siedlung aus der Neandertalzeit aus, die 80000 Jahre alt war. Das war mein Paradies

Schon in der Collegezeit hatte ich mich mit der Frühzeit, also 200 000 bis 50 000 Jahre v. Chr., beschäftigt. Man gräbt Menschen aus, untersucht ihre Werkzeuge, studiert ihre Lebensweise, ihren Beruf, die Kleidung, Grabbeigaben und versucht, ihre Kultur wieder auferstehen zu lassen. Und das alles anhand von kleinen Splittern und Fragmenten. Archäologie ist keine konkrete Wissenschaft. Man baut Theorien auf Steinen und Gebeinen auf und kann nichts beweisen - man stochert immer ein wenig im Dunkeln.

Mein Ziel war es, in der Welt herumzufahren und alle Ausgrabungsstätten zu besuchen, die ich studiert hatte — speziell in Indien. Kontakt mit Computern hatte ich nur in Form von Mainframes, Mikrocomputer gab es damals noch nicht. Als ich aus dem College kam, hatte ich kaum Geld. Also verbrachte ich viel Zeit damit, auf



"Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen" — Lawrence Holland über Krieg und Frieden

die merkwürdigsten Weisen Geld heranzuschaffen. Ich arbeitete als Mechaniker, trug Zeitungen aus, bediente in einem Lokal. Mit dem Geld fuhr ich im nächsten Jahr um die Welt, Ich war in Ostafrika, Indien und Nepal. Als ich zurückkam, war mein Reisefieber noch nicht gebrochen. Ich fuhr ein halbes Jahr durch die USA und campte an den wildesten Orten. Als ich nach Kalifonien kam, war es höchste Zeit, meinen Doktor in Berkelev zu machen. Es ist eine tolle Uni, aber auch eine sehr teure Uni. Ich stand wieder am Rande der Pleite: und dann kam's: Mein Professor verließ für ein paar Jahre die Uni - ich saß am Schlauch.

77 Koch zu sein

ist der absolute

Tiefpunkt jeder

**Karriere** 

Das war 1982. Ich wußte nicht, wie ich mein Zimmer bezahlen sollte und zog in eine Art "Fastschon-Ob-

dachlosenheim". Dort

teilte ich mein Zimmer mit einem Jungen, der einen Atari 800 besaß. Zu dieser Zeit robotete ich als Koch in einem Fastfood-Restaurant und hatte das ziemlich dick. Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt jeder Karriere. Also schnappte ich mir meinen Zimmerkollegen und sah ihm zu. Nach kurzer Zeit brachte ich ihm bei, wie man programmierte. Dann ging ich auf eine Schule, die mir nach sechs Monaten ein Datenverarbeitungs-Zertifikat in die Hand drückte. Damals kaufte ich mir auch meinen C 64, für 595 Dollar, lernte Assembler, programmierte eine Version von "Q-Bert" und landete schließlich bei Hessware. Irgendwie überredete ich den Chef, mich einzustellen. Ich hatte alles, nur keine Programmiererfahrung. Trotzdem überlebte ich dort ich weiß heute noch nicht wie. Ich entwickelte VC 20-Cartridges, u.a. das Spiel "Slime" und konvertierte "Super Saxxon" für den C 64. Mein erstes eigenes Spiel hieß "Project Space Station". Man mußte eine Raumstation unterhalten und darauf Experimente starten. Ich hatte zu wenig Zeit, um das Programm anständig zu designen - die Firma wurde außerdem immer schlechter. Also wurde ich freier Programmierer. Ein Projekt für den Apple Il machte ich mit Michael Cranford zusammen, der später Bard's Tale programmierte.

Ich kam vor dreieinhalb Jahren zu Lucasfilm und konvertierte zuerst "H.M.S. Pegasus" für den Apple II und den C 64. Danach entwickelten Noah Falstein und ich die Simulation "Strike Fleet". Danach hatte ich die Idee für Battlehawks und entwickelte das neue Svstem dafür. Das war nicht einfach: Wo immer man sich bei Strike Fleet und Pegasus befand, war Wasser um einen herum. Es war eine Art zweidimensionale Welt. Bitmap-Grafik in einer 3D-Welt gab es damals noch nicht; ich arbeitete lange an den Routinen. Ich entschloß mich für Bitmap-Grafik; ich mag keine Polygone. Wenn man 1000 Polygone hat, um ein

Objekt zu zeichnen — gut! Aber mit zehn sieht alles wie ein plumper Klotz aus. Das war mein erstes MS-DOS-Projekt. Ich gehe immer noch

zur Uni, wenn mich ein Kurs interessiert und will immer noch forschen, aber dazu braucht man Geld. Da ich nicht vom Staat abhängig sein will, verdiene ich hier ein paar Millionen (lacht) und finanziere dann meine eigene Expedition.

POWER PLAY: Wie planst Du Deine Simulationen?

LAWRENCE: Ich will ein Stück Geschichte darstellen, also sammle ich zuerst Literatur. Ich hörte die Fakten über die Flugzeuge, ihre Reichweiten, ihre Geschichte, ihre Piloten, die Anekdoten. Es gibt endlos viel Informationen, manchmal widersprechen sie sich auch. Also muß man viele Quellen studieren. Allein diese Phase braucht viel Zeit. Man muß eine akkurate, glaubhafte Atmosphäre erzeugen, um ei-

ne gute Simulation zu machen. Es ist besser, keine Historiker zu lesen, sie sind meist nur ein schlechter zweiter Aufguß der Augenzeugen-Aussagen.

POWER PLAY: Wie lang läßt

Du Dir für den Feinschliff Zeit? LAWRENCE: Das Debuggen und das Testen der Logik geht recht schnell. Noah Falstein und Greg Hammond sind da toll und korrigieren die logischen Bugs im Nu. Andere Spieltester versuchen tage-lang nichts anderes, als das Spiel zum Absturz zu bringen sie machen die irrsten Sachen. Das Harte ist der Feinschliff. Die Tester geben mir eine Menge Informationen, ob ich etwas zu schwer oder zu leicht gemacht habe. Es ist egal, ob man viele technische Details im Programm umsetzt, wenn sich das Spiel spielt wie ein nasser Sack. Das haben wir beim Bombardieren gemerkt: es war höllisch schwer. Winzige Bomben fielen auf ein Riesenareal; es war praktisch unmöglich, diese winzigen Ziele zu treffen. Sehr realistisch, aber viel zu hart für ein Spiel. Wenn du auf 20000 Fuß versuchst, eins dieser winzigen Gebäude mit einer winzigen Bombe zu treffen, verzweifelst du schnell. Also vergrö-Berten wir die Aufschlagkraft der Bomben. In der ersten Version mußte die Bombe genau auf das Haus fallen. Dann zogen wir einen Rand außen herum, den "Fast getroffen"-Radius. Das war dann genug,

ich finde es immer noch schwer genug. POWER PLAY: Und was ist mit der künstlichen Intelligenz der Gegenspieler?

LAWRENCE: Das ist das Schlimmste! Es ist easy, ein Spiel zu schreiben, in dem man herumfliegt und Bomben abwirft. Es ist schon schwerer, wenn Gegner ins Spiel kommen, auf Dich schießen und Dich treffen. Und das härteste: wenn die Gegner gut sein sollen, aber nicht perfekt. Das ist hart zu debuggen und braucht im Spiel viel Rechenzeit. Ein Beispiel: Jeder Bomber hat Besatzungsmitglieder. Der Computer berechnet für jeden von ihnen eine mögliche und richtige Aktion: Ist die Spitfire im Feuerbereich? Liegt sie im richtigen Winkel? Wie schnell fliegt sie? Aus welcher Richtung kommt sie? Natürlich wäre es einfach, dem Computer die genauen Werte Deines Flugs rüberzuspielen, aber dann säße Superman an deren

geamen Spielesortiment - wir haben natürlich alles, was	
Und die Neuen bekommen wir	mit als Ersto.
Sie auch - wenn Sie vorbestelle.	n!

Liebe Computerspieler,

Das Finninetic T-Shirt (KI)	18	_
2 Funtantic T-Shirts (XI)	30	
Amigu/500 Erweiterg, auf 1mb	159	
AMOS Amina Gama Country	115	

Soundblaster Card PC (24-stimmig, Storeo, Midi, AdLib-kompst.)

Diskation  9 o each in 3.5° m habon (bi 1 MB o nur für AM mit Speic		Lungs		PC
007 - Spy who loved am 608 Amack Sub. (1mh) #	41	69 65	69	69 81
Accolade in Action		81	81	
Adv. Tactical Fighter PS #		73	73	73
Air Support		73	73	79.9
All Dogs Heaven #	49	73	73 69	73
Alpha Waves # AMC Astro Marine Corps	39	57	57	09
Antarca	-	69	69	
Apprentian (Sorcarers) #	41	51	57	73
Armada 2525		81	81	81
Atomix Strategy #		58	59	65
BAT	57	81	81	81
BSS Jame Seymour Fed.Qu.		73	65	_
Baba Yaga #	43	69	69	73
Back to Peture 2 # Bad Blood	43	63 73	73	73
Balance of Planet Sun. #		13	13	95
Ballbinner Do Luxo		81	73	73
Battle of Brit Figs. H. #		73	73	81
Battle Master		85	73	73
Big Rusiness		73	73	73
Billy the Kid #		69	69	69
Blade Warrior		63	73	68
Blades of Steel Iosh.	51	73	73	73
Bornenfisher#	51	77	81	85
Bornber FS Born on 4th July	43	73	73	83
Brain Blaster	73	73	73	
Breach 2 0		81	81	81
Buck Rogers 25th (1MB) #		73 65	73	73 73
Captions		73	HIX	73
Captive		73	73	
Carthago		65	51	73
Cardo Master #	39	62	51	62
Chacops Of Kryn (1MB) #	65	73	81	81
Chess Champson 2175		77	81	700
Chrono Quest 2 # Chuck Yeagers A.F.T. PS	49	77	77	73
Codenane Ice Man #	77	99	99	81
Combo Racer		65	65	
Conflict Europe 2		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	21
Corporation Sim.		73	73	
Course Assets Bds (1MB) #		81		77
Crack Down	39	65	51	
Creature		81	81	
Democles		65	65	65
David Wolf. Secret Agent		1910	79.0	99
Days of Thunder PS # Deathbrunger		73	73 73	73
Desenders of Earth		51	57	PJ
Demons Tomb		65	65	63
Deuteros II		99	99	91
Das Hard 9	51	65	65	65
Dragon Flight	49	85	85	85
Dragons of Plame # Dynasty Wars #	51 43	65 65	65 51	65 73

			T	h	8
E-Motion #		39	65	51	73
East vs. West #			73	73	89 73
Ekstare #			57	57	57
Elvin #			77	85	85
Enchanted Land			73	73	
Epic			81	81	
F-16 Combat Pilot #96	6	41	65	65	65
F-19 Smalth Pighter #	1	51	81	81	84
F.79 Feralisme 4			69 73	65 73	73
Post Rosse For & Retreatment			73	73	
Pirostone		63	57	57	
Flight of Intruder		¥0	8.5	85	85
Plight San. ATP Bosing					113
Plumbos Quest		39	65	65	
Flood			73	73	
Pail Mical Planets #			65	65	65
Future Classics			73	73	
Puture Basketball			63	65	
Gates of Dawa			73	73	73
Gruha (Emmanuelle 2)	0 (		69	69	73
Gold of Azence			73	73	73
Gwat Courts Tennis #		57	73	73	73
General gas 2			53	53	73
Guzza de Butter Global I		51	65	65	96 28
Outstip 8		31	03	03	- 00
Hammerfut			45	45	
Hard Drivin Simil. #		31	47	47	62
Heroes Quest (1MB) #			99	99	99
Hot Rod Hoyles Card Games 0		39	65 86	65 86	73 86
				-	_
If it moves Shoot it !			73	79.0	73
Imperium 2020 Imperium von Rom			73 73	73 73	73
Imponumola		41	51	51	13
Indiana Jones Adven.			73	73	81
Indianapolus 500 Race					73
Infestation #			65	65	73
Int. Socoer Challenge		54	73	73	73
Inspektor Griffs #		30	61	47	61
Intern. 3D Tennas		38	73	73 73	
Intrudor Adventure Ube Invest	•		73 65	65	
Italy 90 Socone #		49	65	55	73
Khalass #		_	73	73	73
Kick Off Player Man.		90	51	51	0.3
Kick Off 2 (1MB) #		39	65	65	65
Killing Cloud		"	73	73	73
Kings Bounty #		57	81	81	
Kings Quest 5 #					116
Klax #		41	53	\$3	62
Knight & Fight		43	73	73	73
Knights of Legend		51	77	77	77
Last Ninja 2			65	65	65
Legend Billy Bounder			69		69
Legend of Faerghail #			73	73	81
Lois. S. Larry 3 (1MB)	1.00		99	99	99
LHX Attack Chopper 6	F		99	99	99
Lafe & Death #			65	73	68
Logo #		41	57	57 81	73
Loom #		49	81 65	81	81
Lords of Chaos Lords of Doom		49	03		
Lord of the Resgs #					81
Lords of the Sea			73	73	
Law Dissilones Miss I	Ē		57	51	200
Magac Ply			73	73	
Magic Lines			57	57	
Manchester Unsted #		39	65	51	
Metal Masters			69	69	
Microprose Soccer 2		57	73	73	81
Madraght Resutance		41	69	69	-
Midwenter #		41	73 57	73 57	81 73
Monty Pythons Circus Murder #	9	41	73	73	73
Necronom		43	73 73		73
Night Hunter # N. Y. Warrior (1MB)			73		73
Okolopoly Supersim.	P			81	144

7961				_
Operation Harner FS 6		73	73	73
Operation Stealth		73	65	
Oriental Games #		73	73	73
Oriental Outlies V		13	,,	1.0
D 43 70 - 1 3 14 4	36	65	65	65
P-47 Thunderbolt #	30			23
Paradroid 90		73	73	
Photon Storm		73	73	
Piratos	45	65	65	73
Planet Robot Mousture 6	41	51	53	69
Plotting Puzzle	41	73	65	
Pool of Radance #	62	65		65
Populous #		6.5	65	73
Powermonger		73	73	
Powerslide	49	65	65	
	47			
Projectyle		73	73	
Prophecy Viking Child		73	73	73
				_
Q6 Ralley Ford	49	65	65	65
		_	-	_
Ra Strategio	41	57	57	57
Rastroad Tycoon #		97	97	97
Ram Rod		65	65	
Back Years		73	73	
Rank Xorox	65	73	73	73
Rat Pack 0		13		13
Renderes	38	49	49	
Rescue to Fractalus Resolution 101 6		73	73	
Resolution 101 0		65	65	65
Rick Dangerous 2	41	73	73	73
Riders of Robert		73	73	73
Robot Commander		59	13	61
			- Contract	61
Rod Land	43	73	73	
Rorkes Draft		73	73	
Rotax 0		65	51	65
Saint Dragon		65	65	
Samurai 0		73	73	73
Sarakon	41	69	69	
	39	57	57	57
Satur				
Socret Silver Blades #	65	81	81	73
Search for King 6				73
Stadow Warriors	41	65	53	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Silent Service 2.0				96
SHORE SHIVING 20	41	40	-50	73
Sum City o		69	69	
Sum City # Sum City Torra. Edit. #	39	39		39
Sumalora			3.3	
Shan Wan	41	49	49	49
Sks or Das ! # Sky Spy - Secret Agent Snow Strike	41	73		73
36 0 00.0	39			13
3ly 3py - Socret Agent		69	53	
Snow Strike	41	69	69	
Same Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elits 2)	51	81	77	77
Special Crime Investig.	41	69	69	
Speedball 2		73	73	73
		73	73	73
Starblads #		13	13	13
Star Burner				73
Star Command	65	77	73	89
Star Control 0		73	4.0	73
Star Trek 5 - Pinal P. #		65	65	81
Star Treit 5 - Final P. # Starflight 1	41	65	65	
Starflight 2.0		-	-	801
Stormlord 2 - Deliverance	47	65	65	- Carrier
Starmord 2 - Deliverance	91			
Sup Ch. Flight Command		77	77	
Supremacy #		81	81	97
				_
Tenk Command	49	73	65	65
Team Vankee		73	73	73
Tomage Mutant Ninga Tomas Cap # The A - Toam		81		73
Termin Cun 8		73	73	73
The A. Trans	41	69	69	69
1100 W - 400000	41			
The Colomis Bequest #		99	99	99
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		65	65	73
The Lost Patrol #		65	65	81
The Moochase		73	73	73
The Teller		73	73	13
I DE LOUISE				-
Thunderstrike #		65	63	73
Tie Break Texase	41	65	65	81
Time Machine	42	73	73	
Time Machine TNT Compilation	53	73	73	
Total Recall	41	73	73	
Total Rocket	41	73	13	
Tower Frankfart Trap - Piega #				
Trup - Piega 0		69	69	73
Transure Trap	42	73	65	
Turnosa	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	
The Court Countries	55	77	6R	25
TV Sports Pootball	23			
Two World #		73	57	73
		-		-

Ultima 6 #	86	86	86	86
Universal Mil. Slm. 2 #		73	73	73
Universe 3 #		77	77	77
Usreal	65	81		
Vaccion		73	73	73
Vendettin	39	73	73	
Venom Wing		73	73	
Vone The Plytrap (1h08)		53	55	
Voodoo Nightmaru		65	65	
W. Cretalcy Joshock, 136B		59	65	68
Wer - Globel Domination				81
War Joop		73	73	
Werhead		65	65	
WellTrin #		69	69	69
West Phoner + Gun #		96	96	96
Wheels on Pire	53	53	53	
Windwallor 6	51	77	77	77
Wings Plightnionlation		65	65	65
Wings of Donth		73	73	
Wolfneck #		95		95
Wooderland		73	73	73
World Boxing Menney	42	51	57	73
World Cup 90 Compilat.	46	65	65	
X-cust	41	37	57	
Xenomorph #	41	65		65
Xiphos	42	73	73	73
Yolanda		65	65	
Yappius Revenge #	42		73	73
Zak Mckrachun 0	57	73	73	73

### Ja klar!

Wir haben noch sahr viel mahr Spiele, ale daß wir alle in dieser kleinen Anzeige Product Substantian vollatandigs Liste mit allen unseren Spielen für Breun spetiallen Computer-Typ un: Bitte angeben, ob 64er, Amiga, ST oder PC. Imm PUSEANTE-Liste Listen Listen 2016 f. Windows

and awar obsolut gratis:

Eurige Titel ous dieser Anneige sind angeleindigt für die nachmen 6 Wochen-diese neuesten Spiale sollten Sis am besten jetzt sofort neuerbiene. Auslinforung erfolgt noch Bestell-Derum.

Bei uns kommt täglich noue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's ber uns such.
Deutlich büliger - und meustens auch schneller!
Bestelle mgang + 1 = Versandtag (Palle ab Lagor vorfügbar).

Preus anderungen, Irritmers, Teillieferungen, Zwischenverkauf sind immer vorbehalten.

Wir Imform annachlusfilisch (bette knine Schocks) Wit inform enachiaefisch (butte kanne pur Pont/per Nachnahme > DM 8.-und gerne such une Ausland (A/FL/CSVNLA/R n.a.) (-14% da. Steuer, * DM 16.-). In de DDR koupen wur inder nur por Vorkness liefern: Pre ine * DM 6.-

Drucklegung dieser Anzerge: 18. 8. 90 pp Alle verigen Anzergen- und Lietzspreise sind hiermit ersetzt.



FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 14 02 09. Müllerstraße 44 (Kein Laden 1) D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268138

Die	Au	wahl	ka	mplett	- ali	e Prei	se o.k
hou	200	Sami	00	ELHOOF	Wa	with "a	mehr?

Nur die Onginalspiele der guten Marken, viele mit der deutschen Anleitung & alle mit der vollen Hersteller-Garantie.

Thre Bestellungen sind jederzeit mögli Sic errection unser Annahme live Uglich ab 10-12 und 14-17, Fr bis 15 Uhr Zu den anderen Zeiten und am Wochende haben wir teile fonischen Bestell Service. Bitte sprechen Sie deutlich. Vielen Dank.



# Bachles Computersoftware

				****
AMIGA	Preis	Murder! *		64 95 69 95 49 95 64 95
Back to the future I!	64 95	Operation Steafth Player Manager (Deutsch)		49.95
Billy the Kid	64 95	Plasing		64 95
Flymine guidenage	54 95	Property		69 96 69 96 69 96 49 %
Champions of Krynn (1 MB) dt	59 95 89 94	Pawer Monger * Reedezer: Deutsch)		69 95
Colonel's Request (1 MR)	89 95	Reederer Deutschi		61 96
Code-Name Iceman (1 MB) Colonel's Bequest (1 MB) Conquests of Camelot (1 MB)	39.96	Rick Dangerous 2 - He's back!		49 96
Corporation *	59 95	Sty Spy - Secret Agent		5.1.26
Damenton,	64.35	Supposition of the same of the		# A 69.95
Dragonflight (Deutsch) Emlyn Hughes International Soccer F-19 Stealth Fighter	79 95	The Night Breed		69.95
Emilyn Hughes International Socces	59.95 19.95	The Spy who loved me Their hinest hour (Deutsch) *		54 95 74 95
F-29 Retalutor (Deutsch)	60.06	Thunderstrike		84 95
Falcon Mission Disk 2	54 95	Time Machine		3 A
Fighter Bomber Mission Disk	54 95 15 95 64 95 69 95	10115		74.95
Flimbo s Quest	60.06	Universal Military Simulator 2		a A a A
Gold of the Artecs '	64.90	Wings of Death		1 2
Grembos 2 "	64 95 54 95 14 95	Wronderland		
Heroes (4 Spiele) Hero's Quest (1 MB)	14.95	IBM + kompatible		Preis
Hero's Quest (1 MB)	84 95	Distribution)		79.95
Imperium (Deutsch) International Soccer Challenge *	69 95 89 95	Battering		a A 69 95
Haly 1990 - Winners Edition	54 95	Centunon - Defender of Rome Champions of Krynn (Deutsch)		69 95
Khalaan	69 95	Curse of the Azure Boods (Deuts	ch)	69 95
Kick Off 2	59.35	Curse of the Azure Bonds (Deuts F-29 Retainstor (Deutsch)		79 95
Kida	49 95 64 95			39,95
Last Ninsa 2 Legend of Faerghail (Deutsch)	69 96	Fight of the Intruder Gold of the Aztecs * Gramlins 2 *		5 A . 69.90
Leisure Suit Larry 3 (1 MB)	99 00	Gold of the Aztecs		69 95
Lost Patrol	64 95	Guns & Butter		79.95
Land Carley h	*4 95	Hero s Quest 2		79 95
M de grafiesstance	64 95 a A	Hoyles Book of Games 2		79 95
M. F. Saluxe Muste	64 95	Italy 1990 - Winners Edition		64,95 69,95
Charles Ctarth	64.95	Kick Off 2		2 Å
Pirate Chautsch	69,95	King s Quest 5		a A a A
Player Manager (Deutsch)	49,95 64,95			64,95
Pinting Power Monger *	69 95	Last Ninja 2 Legent ji Fijergha («Deutsch LHX Altack Chopper (Deutsch) Murder"		64,95 74,95 99,00
	59.95	Legent in hergina in seutsch		00 UC
Rick Dangerous 2 - He's back!	64 96	Marger, .		69.95
Rick Dangerous 2 - He's back! Shadow of the Beast 2	94 95	PGA Tour Golf		69 95 69 95 79 95
	64,95 64.95	Mingood		79.95
Sty Spy Secret Agent Snowstrate	1 A	Pool of Radiance		69 95 89 95
The Night Breed	69 95	Railroad Tycoon Secret of the Silver Blades		69 95
The Say who loved me	5-1 95	Silent Service 2		a A
Their finest hour (Deutsch)	74 95 64 95	Space Quest 4		a A
Time Machine	.i A	Urtima6		19.95
Turncan	54.95	Universal Military Simulator 2 Wollpack		84 95
Uit ma5	14,95	W 1 112		2 Å
Universal Military Simulator 2	a A	SOUND BLASTER (Komplett-Pa	had S	389 00
Unreal	'4 95 a A	Adio Musik Karte	MOST	263.00
Wings of Death Wings	84,95	Adlib Musik-Karte & Visual Com	роват	369 00
Acces isog	a A			
Speichererweiterung auf 1 M8	119.00	Commodore 64		Preis
(abschallbar)	10.00		Blaces	Disk
	D .	Blood Money	29 95	39.95
ATARI ST	Preis	Bonday 1		39 95 59 95
Anarchy	47.95	Champions of Krynn (dt.)		59.95
Back to the future II	64 95 64 95	Curse of the Azure Bonds (dt.) Dynasty Wars	29.95	39 95
Billy the Kid Corporation	NG 196	Embra Hughes International Soc	1900	39 95 39 95
Damocles	62 96	Emilyn Hughes International Soc F-16 Combat Pilot (dt.)		54.95
Documentional (Theuterh)	19 96	Flimba s Duesti	29,30	39 95
Emlyn Hughes International Soccer	59 x	Football Manager World Cup Ed Hard Drivin	59,30	39 9c 39 9c
Emby Hughes International Soccer	50 2	Hernes (4 Spiele)		19 95
Falcon Mission Disk 2	59 36 54 95	Heroes (4 Spiele) International Soccer Challenge	Aut Anti	2064
Figitier Somber Mission Disk	39.95	Italy 1990 ~ Wonners E.S. Trop		
PRINCE	89.95	Kick Off 2	2% 95 78 78	39 95 39 95
Gold of the Artecs * Grentins 2 * Heroes (4 Spiele) Imperium (Deutsch)	64 95 54 95 74 95	Midnight Resistance	29.95	39 95
Greman's 2	74.95	Murder'	Auf Anti	13061
Imperium (Deutsch)	59 95	Player Manager (dt.)	Aut Anti	(5/50)
International Soccer Challenge * Italy 1990 - Winners Edition		Pool of Radiance		57 95 35 95 44 95 44 95 55 95 45 95
ftaly 1990 - Winners Edition	54 95 69 35 59 95	Reederes (CT)  Rick (Langerous 2 - He's back)	34.95	10 95
Khalaan Kick 0ff 2	59 95	Rick Dangerous 2 - He's back! Rings of Medusa (dt.)	54,00	44 95
Klas	49 35	Secret of the Silver Blades		59 95
LastNinus2	64 35	Shadow Warriors	29 95	39 95
Legend of Faerghail (Deutsch) *	69.95	Sim City (dt.)	20.04	10.05

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken. Der Versand erfolgt per Nechnehme (+5 DM) oder portofrer per Vorkasse (ber, Scheck) Ab 100 - DM Bestellwert wird portofre obelefer

who loved me

Fordert noch heute unsere kosteniose Preisliste mit noch mehr Programmen an

Andreas Bachler - Computersoftware Blucherstr. 24 - Postfach 1113 D-4290 Bochott - Tel. (02871) 183088, 180637

### POWER NEWS TRENDS

Kanone. Du hättest keine Chance mehr. Als muß man den Computer künstlich dumm halten. Keine künstliche Intelligenz, sondern künstliche Dummheit ist hier gefragt. Der Spieler bekommt davon nichts mit und sagt: "So soll's sein!" — aber es ist hart zu programmieren.

POWER PLAY: Schon mal selber geflogen?

LAWRENČE: Nur für 10 bis 15 Sekunden. Ich will es aber Iernen. Wenn ich viele Spiele verkaufe, kaufe ich mir vielleicht eine kleine Mühle.

POWER PLAY: Wirst Du auch in anderen Genres pro-

Wenn es dich

zum Schwitzen

bringt, ist

es gut.

grammieren?
LAWRENCE:
Ich mag "Erste-PersonAction"-Spiele. Ich will,
daß etwas an
Dir vorbeizischt und Du
den Kopf einziehst. Wenn

es Dich zum Schwitzen bringt, ist es gut. Welches Genre das ist, ist mir völlig egal.

POWER PLAY: În BOB wird viel geschossen: Wie stehst Du zum Militär?

LAWRENCE: Wir sind keine Kriegstreiber. Mir ist es wichtig, beide Seiten darzustellen. BOB ist kein Spiel über Hitler, Göring oder einen nationalsozialistischen Politiker, sondern ein Tribut an die Piloten beider Seiten. Im Manual gibt es einige bezeichnende Stellen, die viel zu diesem Thema aussagen - und zwar von beiden Seiten. Als ich mich auf BOB vorbereitete, verstand ich langsam, was da abgelaufen war. Die meisten Piloten waren nicht mal 25 Jahre alt. Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen. Im

Luftkampf um England starben

zuviele Leute, als damit Spaß

zu treiben. Das würde alles tri-

vialisieren.

Also will ich keine Rambo-Spiele machen, wie Nintendos "Päng-Päng-bumm-bumm-jeden-umbringen-und-Blut-überall"-Spiel, sondern ein Stück Geschichte zum Nachempfinden. Soviel ist in der Propagandamaschinerie verschwunden. Ich will, daß man sieht: 'Aha, es gab Menschen auf beiden Seiten, und die Politiker haben die Länder in diese grauenvolle Zeit gestürzt." Besonders Amerikaner haben eine schlechte Attitüde über das Können ihrer Gegner. Sie haben den Krieg gewonnen -

aus. Wie hart das war, weiß heute kaum einer. Die meisten Amerikaner kapieren bis heute nicht, warum die Russen so aufgerüstet haben. Wenn man sich umschaut, weiß man das sofort: Sie haben 20 Millionen ihrer Landsleute im Krieg verloren, die Amerikaner vielleicht 1 Million. Es starben mehr Amerikaner im Unabhängigkeitskrieg als im zweiten Weltkrieg, Korea und Vietnam zusammen. Und es waren Amerikaner, die Amerikaner massakrierten, Amerikaner glauben, wir fliegen an einen Ort wie Panama, knatlen ein wenig rum und gewinnen sofort.

Wir stecken 1500 Millionen Dollar in Jahr in die Rüstung. Wozu noch? Man könnte das Geld weiß Gott sinnvoller anlegen. Ein B 2-Stealth-Bom-

ber kostet uns 650 Millionen Dollar — nur ein einziges Flugzeug! Das "Voyager". Programm kostete weniger und hat mehr gebracht. Wenn man militärische Technologie studiert, sollte man besser die Augen offenhalten. Obwohl ich glaube, daß wir eine Art von Verteidigung brauchen. Ich bin kein Pazifist, ich bin kein General — wohl irgendwas in der Mitte.

POWER PLAY: Was spielst Du sonst gerne?

LAWRENCE: Ein paar Simulationen von Microprose, ein paar Strategiespiele. Ich mag keine Spiele, bei denen man gleich wieder die Tastaturschablone auswendigternen muß, wenn man sie für ein paar Tage weglegt. So was hasse ich. Lords of Conquest war brillant, ich spiele es immer noch gerne für ein Viertelstündchen. Sonst? "Pipe Mania", natürlich Indy und unsere Spiele. Ich hasse Adventures, bei denen ich viel tippen muß und das Vokabular auswendig lernen muß.

POWER PLAY: Wie hoch ist Dein HighScore bei BOB?

LAWRENCE: Ich fliege die Spitlire und die ME 110 sehr gerne. Ich habe einen Piloten mit einem Score von 2000 Punkten, die Gegner waren selbstverständlich "Ace", bei zwölf Missionen. Mit der Spitlire habe ich eine Campaign bis zum 15. September durchgehalten.

Das Interview mit Lawrence Holland führte Anatol Locker

# DEMNÄCHST

... legen Sie Ihr Geld gewinnbringend an ...



# TRANS WORLD

am 5. November

BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anuf genugt: Tel. 0.69/77.80.25



Vertrieb: BONICO Elbinger Straße | 6000 Frankfurt a. Main 90

BONLICO Serviceline

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Für Fantasy-Freunde ist der Zeichner Rosinski ein Muß. Seine Serie Thorgal, von dem nun Band 10 im Carlsen Verlag unter dem Titel Das Land Qa erschienen ist, gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die gelungene Mischung zwischen Abenteuer-. Wickinger- und Fantasy-Epos berichtet über die Erlebnisse des Findlings Thorgal, der sich mit Magiern und fremden Kulturen auseinandersetzen muß. Weniger gelungen ist seine Serie Hans, die in der Edition Stripspiegel erscheint. Zwar sind die Bilder fraglos beeindruckend und brillant, aber die Geschichte ist verworren und etwas albern. Nur für hartnäckige Fans.

antastisch, aber noch auf dem Boden der Realität, sind die Abenteuer von Jonas Valentin. In dem Band Die Nacht der Katze, erschienen bei Carlsen, macht sich der Held auf die Suche nach seiner verschwundenen Katze. Dabei trifft er auf einen äußerst seltsamen alten Herren, der zu Tieren und zum Leben eine besondere Beziehung hat. Jonas Valentin wurde mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet. Dem Duo Frank & Bom ist es gelungen, eine witzige, spannende und überdies intelligente Serie zu präsentieren, die hoffentlich viele Leser finden wird.

E benfalls kurze Episoden er-zählt Berthet in dem Band Die Dame, der Schwan und der Schatten. In diesem bei Boiselle & Löhmann erschienenen Buch werden drei pakkende Krimi- und Abenteuergeschichten erzählt. In Mexiko und in Hollywood geschehen unheimliche Dinge, und so mancher, der sich ganz besonders schlau vorkam, wird am Ende der Geschichte eine böse Überraschung erleben. Böse, spannende Geschichten, die von der ersten bis zur letzten Seite fesseln.

Er ist einer der neuen Stars der Comic-Szene, der Spanier Miguelanxo Prado. In einer aufwendigen Ausgabe erscheint bei Arboris die Kurzgeschichten-Sammlung Chronik der Unlogik. In kur-

Ohne Verbindung bleibt "Hein Jammerhauf", ohne weibliche Begleitung das Tierchen aus "Munro" und ohne Schmerztablette der Kämpfer "Hans"

100



El-Direktoren: 1. Igele (ek 0) +Sinne 14, 2. Irin (k 0 oder 2) 8 1. Tlus (0) +Gesund 10, 2. Calotis (ek 0) 10, 3. Sals (0) 14 1. Sals (3) + Gesund 14, 2. Ti-us (e 0 oder 2) 10, 3. Yasin (1) 10 Kampfkraft-Affektoren (posi-Ulin (k 0) -Geist. Ortschafts-Direktoren: Mensch-Direktoren: diese Liste: e = erhitzt, k = kondensiert, 0 = normal, 1 = geschnitten, 2 = gemahlen, 3 Leider ist das Zusammensam. Deshalb hat Peter Schuwirksamsten Stoffe mit ihrer optimalen Zubereitungsform die einzelnen Direktoren stellen der Sprüche mit Hilfe macher jun, aus Dinslaken die und Affektoren aufgelistet. Nachfolgend die Legende für des Zauberbuchs sehr müh

Drachen-Direktoren:

1. Úlin (e 2) 8, 2. Dlega (2) 16, 3.Churl (0) +Wachstum 8, 4. 1. Rasgon (e 2) -Krank 4, 2. Jaiuem (ek 0) 10, 3. Yasin (2) 10

don (2) 4

1. Fanveer (0) -Geist 18,

sitiv):

ાં લ

Geschwindigkeit, +Kraft 8, Churl (ek 3) -Wachstum 8,

Kampfkraft-Affektoren

Irin (k 1) 8 gativ):

gemischt. Die Zahl hinter

Zutaten bedeutet den Preis für eine Einheit dieses

Churl (e 0) -Kampf 8, 3. Calotis (1) 10 Wachstums-Affektoren (ne-1. Snir (1) 4. 2. Magoem gativ):

Krankheits-Affektoren:

1. Sadiel (ek 0) 1, 2. Yasin (e 0) 10, 3. Magoem (0) 16, 4. Ras-Gesundheits-Affektoren: ςi Mionacal (k 0) 14, 3. Magoem (2) 16, 4. Diega (1) 16, 5. Sals (3) 14, 6. Tius (e 0) 10, 7. Smyte (e 2) 6 Wachstums-Affektoren (po-

1. Oreganse (e 0) + Kraft 8, 2

3. Churl (3) +Kampf 8,

APAIGA - ST

Atry St . C64 . AMIGA

ersten oder zweiten Divi-

Bernhard Weber aus Grinzens in Österreich hat für alle Fußballer ein paar Tips, wie sie eine Karriere als Vereinschef machen können.

In der Grundaufstellung ist es vorteilhaft, wenn Ihr einen guten Torhüler und einen Stürmer (Mittelstürmer) habt. Ist Ihr Euch unbedingt nach den passenden Leuten umschau-Positionen können auch später noch nach Euren Wunschen besetzt wer dies noch nicht der Fall, sollte en. Alle anderen

Jahren geschafft werden, da von der dritten in die erste Division sollte innerhalb von zwei Meisterschaft: Der

sonst der eigene Spieler lang-sam zu alt wird. Wenn man das nicht sowieso schafft, sollte derlage bezieht, das Spiel einentscheidenden fach neu starten und das Gan-Spieltagen das Spiel abspeichern und falls man eine Nie

ten Division klingelt beim Cup als Gegner empfiehlt sich das 5-3-2-System oder eine eigene die Kasse. Daher vor einem abspeichern und bei einer Niederlage neu la-Cup' Besonders in der dritden Bei einem Erstdivisionär ze noch einmal versuchen. Cup-Spiel

Defensiviaktik. Es sollte zu-

leicht geht es mit einer gerarechts. Oder man kann einen Heber über den Torwart versusion, sollte man immer das Finale erreichen Dort erhält man, egal ob Sieg oder Niederfore erzielen: Besonders den Flanke von links lage, immer 600 Punkte.

wichtigsten Aufgaben. reicht werden. Spielt man in

Halbfinale

das

mindest

ZUM SAMMELN

man irgendwo in ein Loch, in Gelingt das nicht, kann man das Spiel gleich neu starten, der "Mam-Desert" fällt mehrere Fledermäuse hausen. Hat man keinen Blitz bereit, um sie alle auf einmal zu besiegen, muß man zumindest die Fledermaus toten, die den Schlüssel zum nächsten Level hat. Sie ist links von der Leiter. denn ohne Schlussel kommt man nicht in den nächsten Le-

> Tür, in die man hineingehen sehen, aber wenn man daran dung "OH". Man bekomm er-nen Brief, den man später abgeben sollte. Ihr könnt noch

ava liegenden insel, ist eine sollte. Die Tür kann man nicht vorbeigeht, erscheint die Mel-dung "OH". Man bekommt ei-

Auf einer, über kochender

In der Pyramide sind viele die Meldung "OH" erscheint. wenn man daran vorbeigeht. unsichtbare Türen, Runde 6

Mit der richtigen Taktik ist die Sphinx kein Problem mehr. Zuerst immer wieder knapp vor bis das Tierchen am linken hochspringen, wenn sie auch springt. Sonst bekommt man zu viele ihrer Blitze ab. die Sphinx springen und einmal mit dem Schwert zuschla-Rand steht und wir davor. Dann gen Das solange wiederholen schnell auf sie einschlagen, aber Vorsicht: Immer

man zuerst keinen Ausgang. Man muß deshalb an die letzte Abschnitt findet Tür klopfen und anschließend In einem Runde 7

leicht beenden. Man läßt sich lerdings wäre es angebracht vorher alle Geldsäcke auf den Den nächsten Abschnitt sollsen Abschnitt kann man ganz einfach nach unten fallen. Alte man, nachdem man den Schlüssel vom Ritter bekom-Nun ist man im Himmel. Wolken aufzusammeln.

men hat, nicht sofort verlas-sen. Geht man nach links, fin-det man einen Turm, auf den automatisch auf der Flöte. Als Belohnung dürfen wir das wir natürlich sofort klettern. Wonderboy spielt nun wieder Belohnung dürfen wir

holt **ZUM SAMMELN** Essen ze für größere Geldfunde sind etzten Abschnitt von Level 7 ohnt es sich etwas genauer neben Türen ist oft etwas verbesiegt, das hinter einer Tür versteckt war, bekommt man schickt seine gesammelten die Wolken Besonders im vorninzuschauen. Auch über und steckt. Hat man ein Monster sofort ein Herz dafür. Sammelt man nun den Schlüssel bzw. das Schwert ein und verläßt so den Raum, erhält man noch sin Herz mehr. Jetzt die große ips für den "Wunderknaben" sonders aussichtsreiche Plät Allgemeine Hinweise: Jansen aus

Hat man, nachdem das Monster besiegt wurde ( und man so schon das Herz be-kommen hat), volle Energie, sammelt man einfach alle Schwert (den Schlüssel) nehmen. Jetzt wartet man, Goldstücke ein, ohne

Unbedingtein kleines Schild

Runde 2

und Bomben kaufen. - 1. Abschnitt

- 2. Abschnitt

verliert man ein Herz, das man aber beim Verlassen des Rau-St 18 Zeit nun abgelaufen ist. nes sofort wieder zurückbecommt. Jetzt hat man volle Energie und eine "frisch umgedrehte" Uhr. Nun zu den ein-zelnen Leveln: Sanduhr abgelaufen Sobald dies geschehen Schlüssel (das Schwert). man sich sofort

mehr Türen finden, wenn Ihr

auf die Meldung achtet. Das funktionert allerdings nicht bei

Hier sollte man sich Schuhe allen unsichtbaren Türen. - 3. Abschnitt

wieder nach links gehen. Nun

Also die Augen offenhalten.

aufsteigen muß.

indet man auf dem Weg einen

wegenden Stein, auf den man sich nach oben und unten be-

chen. Dabei knapp vor den Sechzehnmeterraum

In der dritten Division sind ho-

he Weitschüsse auf das geg-nerische Tor besonders wirk-

Spielereinkauf: eine

dem Einkauf abspeichern und dann auf die Suche gehen.

sen Spieler), am 2. (Spieler mit Verein) und am 19. (Ende der Meisterschaft in der 1, und 2 sonders am 1. (alle vereinslokann. Gute Spieler werden beman immer noch auf den alten größeres Problem mehr, da Jetzt ist auch ein Fehlkauf kein zuruckgreifen

verlangerungen

Spieler sein und ein for erzieschneller als die gegnerischen Jetzt muß stehen vor Spieler der eigenen Mannschaft wird oft überhoben, und zwei rische Tor zirkeln. Der Tormann möglichst hoch vor das gegne-Division) Spieltag angeboten. Ecken: Den Eckball immer man nur noch dem leeren Tor

> Spiels alle Verträge auf zwei sich nach dem ersten abgelau-Jahre kürzen. So kann man so wichtig)

Kriterien erfüllen: Schnellig die Verteilung der Positionen spielen. Selber als Nummer 9 4-4-2 oder mit eigener Taktik ten Spieler sollten folgende kann auch schlechte Mittelnicht so wichtig, da man alle auf den Platz gehen. Hierbei ist steuern: Mit dem Spielsystem funktionieren. Alle aufgestellfeldspieler zu Verteidigern um-Spieler selber steuert. Man tenen Spieljahr über Vertrags Alle Spieler eines Teams Gedanken nen guten Schuß. gute Technik, Ausdauer und ei-

Schuß (bei Verteidigern nicht keit, Ausdauer und ein gutei

auch die meisten Tore schießt (in der 2. und 3. Division ca. um die 25 Tore). Bei dieser Spieloder eigener Taktik spielen folgende Kriterien verfügen man das Spiel organisiert und Antang besonders wichtig, daß teidigung absichern und den steuern: Mit Spielsystem 4-3-3 form sollten die Spieler über Angriff verstärken. Es ist am und sich selbst im Mittelfeld als Von dort aus kann man die Ver-Nummer 9 aufstellen lassen eigenen Spieler

(ek 0) 16 Geist-Affektoren (positiv): Ceeocor (k 2) 12, 5. Arolig (2) 4 1. Haloros (k 1) 1, 2. Cadoam

Igele (1) 14 +Kampf, -Geschwingigke +Kraft 8, 5. Magoem (1) 16, ++Gesund 18, 4. Ulin (0) Geist-Affektoren (negativ): 1. Cadoam (2) 16, 2. Haloros -Geschwindigkeit, Magoem (1) 16, 6,

Kraft-Affektoren (positiv):

1. Kairmende (0) 1, 2. Magian

(e 0) ++Geschwindigkeit 4, 3.

Rasgon (e 0) 4, 5. Ceeocor (k 0) ros (e 0) 1, 9. Fanveer (e 0) 18 7. Píoss (e 0 oder 1) 2, 8. Halo-++Kampf, -Geschwindigkeit 8, Ulin (e 0) -Geist

Kraft-Affektoren (negativ): se (e 0) ++Wachsturn 10. Molmar (k 0) 18, 11. Oregan-

Sinnes-Affektoren (positiv): 6. Cadoam (3) 16, 7. Chife (k 0) 6, 8. Sadiel (k 1 oder 3) 1 ++Geschwindigkeit 4, 4. Mio-nacal (k 3) 14, 5. Ceiter (k 0) 16, 1. Thoft (0) 30, 2. Acrus (k 2) 2, 3. Magian (k 2)

0) 14 1. Molmar (k 0) 18, 2. Igele (e

Sinnes-Affektoren (negativ): 1. Haloros (k 3) 1, 2. Igele (2) Geschwindigkeits-Affektoren

1. Magian (e 0) +Kraft 4, 2. Arolig (ek 0) 4 (positiv):

> (negativ): Geschwindigkeits-Affektorer

(o) +Kraft, -Geist, ++Kampt 1. Magian (2) -Kraft 4 2.Ulir

tung, und Ihr kommt schneller wie immer an folgende Adres zu Eurem Geld. Die Tips bitte mit helft Ihr unserer Buchhal Bankleitzahl anzugeben. Dagültige Kontonummer sandten Tips immer auch eine mal bitten, bei Euren eingese schicken: Wir möchten Euch noch ein Unc

Redaktion POWER PLAY 8013 Haar bei München Hans-Pinsel-Str. 2 Kennwort Power-Tips Verlag Markt & Technik AG

Schloß auf der rechten Seite

Emblem" übergibt einen Liftstein, den man naturen Mann, der uns das "Hero's ich betritt. Wir treffen einen al-Runde 8 Im Schloß findet man wieder

der unsichtbaren Tür ein Da mon lauert, der ein benden Plattform sollte man 'Space' drücken, weil hinter Auf der zweiten freischwe-Runde 10 Schwert

- 1. Abschnitt

linken Rand des letzten Sees maier Ausgang. Man muß zum Auch hier ist wieder kein nor-- 3. Abschnitt

den nächsten Abschnitt Hier ist wieder kein normaler

> und Ihr verliert auf jeden Fall der See mit heißer Lava gefüllt ersten Abschnitt. Allerdings ist ein Herz Lebensenergie. Ausgang zu finden. Ihr muß

habt Ihr Euchnoch ein paar Ex-tras aufgehoben. Damit ist der Drache am leichtesten zu be-siegen. Sechs Blitze oder ein Drache auf Euch. Hoffentlich te Level. Am Ende wartet der Dies ist nun endlich der letz-Runde 11

nügen. Darum solite man die den Drachen wirft, dürften ge paar Bomben, die man unter Level gekaun nat, nicht alle Hier trifft man zum ersten

daß man beim Springen an ein man öfter eine Plattform verdings auch nicht leichter, da ne Schuhe wird das Spiel allerwas der Gesundheit nicht ge-rade bekömmlich ist. Ganz ohhochfliegendes Monster stößt Schuhe, kann es passieren, chend. Kauft man sich teurere Dabei sind "Leather vollkommen ausrei-

 1. Abschnitt Runde 4

siegt und läuft anschließend nach links, taucht hinter Won rant ist. Hat man diesen bekanntlich ein guter Geldliefe-Mal auf einen Krebs, der ja be-

> mit diesem einen Kampf anfan-Geldnöten ist, sollte man auch Schalentier auf. Wenn man in derboy solon das nachste

man anklopfen sollte (richtig, hier ist eine unsichtbare Tür, form ist ein Fenster, an dem rendem Monster. Auf der Plattist eine Plattform mitsamt stökommt dafür eine Flöte. geben wird). Nun gibt man (aubei der keine Meldung ausgeformatisch) den Brief ab und be-— 2. Abschnitt An der langen Häuserwand

bevolkert. Geht man durch das Mitte. Wieder von einem Krebs seriaul mit einer Insel in der Anschließend folgt ein Was-

> er nun auch wieder nicht) gang (naja, ganz so geheim is ganz links in einen Geheim-Wasser nach links, Runde 5

Buna Jetzt springt der Unhold und wir auch. Mit ein bißchen Tiimmer nur draufhauen schen kein Problem mehr da te, solite sich, so nah wie mög dingt mit ihnen kämpfen möch-Blitz verschießen. Wer unbedann aufstehen und eine An mal über den Boden flitzen, Schwerthieben stellen die Bur bewesen auf, die erst ein paarsten Mal komische, weiße Le-In Runde 5 tauchen zum er an sie ranschleichen und den richtigen



### Das Heft mit der Diskette ist da!

Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User.

- "Designers Pencil", das Grafikstudio fürs Wohnzimmer: Über 50 Funktionen und eine komfortable Bedieneroberfläche lassen Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf.
- "Penalty", die realistische Eishockey-Simulation. Hier kommen Sie und Ihr Joystick ins Schwitzen.
- "Sound Construction Set": Ein pfiffiges Tonstudio für den Amiga.
- Patch": Das Geschicklichkeitsspiel für Könner.

Amiga Power-Disk gibt es ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk















# POWER PLAY CONTACT

Wollin Suraman gebräuchten Computer verkaufen oder enverben? Suchen Sie Zubehor? Haben Sie Soffwarte anzubsten oder suchen Sie Porgramme oder Verbindungen? (I.w. Rower Puly Control beteilt dere Computerface der wegeneten, kontende vere in greiten einer stegenen die Sich 2 der Tork in der Rubek filver Wahl aufzugeben. Und so format hier private Kreinstagen die Sich Power Puly Control der Publishe der Wahl aufzugeben. Und so format hier private Kreinstagen die oder Bower Puly Control der Publishe der Wahl aufzugeben. In 16 ist 301. Scholchen Sie finen Anzeite Bewert der Sie der

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Auftragscoupon auf Seite 108.

Bitte beechten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zellen mit je 40 Buchsteben betragen.

Der Verrag behäll sich die Veröffentlichung abgerer Texte von Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbeiter Täbigkeit schließen 1881, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

### Private Kleinanzeigen

### Private Kleinanzeigen

### Private Kleinanzeigen

### Private Kleinanzeigen

### C64/128

Größter 128er Club der BRD bietet 34 toile Public Domain Folswetten • Tips & Tricks ui ste gegen Race perto be. U. Schwes g. Dorfstr 9a. 2406 Stocke sdorf

Verkaute C 64 Org. Bard's Tale 1.2.3. World Games Jinxter, Destroyer, Neuromanc, Movie Monster, Champ. Wrestling, Zak McKrack. M. Kremb, Postfach 1232, 6780 Rockenhausen

Vorkaulir C 64 + Frappy 150 Disks für 300 -Originalisp iD swetter Poorio Radiance Curse o A Bonds e 25 - Hillistar Grand M Starn e 20 - Teil 09283 416 Christian

Suche Gamernaker of Trivia Pursuit (C.64) zahlo 40 DM je Spie (Original) oder tausche Originalspiele datur Tei 07621-49580 Salu Solo 10 Uhr

Suche Originale Pvayer Mana, Zav McKra Raintkow is and 1916 Cembat Prof. Ullimat Hillster Curse of the Agure 84 Ids. bieto ca. 20 DM je Spier Tass v. Te. 0730.3,7600

Suche für C 64 alte Spiele von 1982-1986 (nur Originale). Zahler junach Alter und Zustand bis 20 DM, Angebote bitte an A. Richter, Eichenstr 3, 7827 Kraichtal 4

Verk, C 128 + 1571 + 1581 + 1531 + Perb drucker Of mate 20 ,ede Monge Literatur sow e D swetter u Zubenor VB 1000 DM,—, Tel. 09364/2056 (abends)

Virgebii Utiri 50 Games (orig Kass u Disks) an 50 Briefo in 80 Days around the World Mutan's Intern Karate wagt est Franz Peter Pohinsann 2362 Webistedt Amse weg 12

Suchin Original e fur C 64 dahi erfrer und möglibilig Neuromander Hawekeye, Heavymetar Paradroid, Projekt Firestart usw. Teleton

Verkaufe Panzerstrike (30), F16-Combat-Pilot (30), Fighter Bomber (25), Bard's Tale 3 (30), Tel 04137/7451 ab 19 Uhr.

Verkaule für C 64 International Karate 1+2 720 für 20 DM Rambo 3, Pacfand u Arkanoid für 25 30 DM Te 0821-461756

Suche alte ASM-Spezielausgeben vom letzten Jahr, Nr. 1-8, schreibt an Marko Dittmar, Meilerswiesen 29, 3500 Kassel

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, Diskbox mit Spielen, viete Originale, VB 350 DM, Te 0911/646461 Anrule ab 1800 Uhr O ver Loos Lestr 1a 85 Nbg 60

Achtung C 64' Suche Tauschpartner'' Disk/Tape, habe Topgameel Listen an Peter Berger, Marler Str. 173, 4650 Geleenkirchen, Antwort garantiert

Verkaufn Top Originale zu Top-Preisenfill Für C 64 und Amigal Ruft an 02828/7558 (Marcel) zwischen 15 und 20 Uhrt Keine Raubkopienf Nur Originalel Cell fast!!!

Suche alle C 64-Spiele von 1982-1986 zahlio je nach Zustand und Alter bis 20 DM (nur Originale). Angebote bitte an A. Richter Eichenstr 3, 7527 Kraichtal

Verkaufe C 64 I + Datasette, Joystick, Spiel für 250 DM + Floppy, PC 128 N, kompatibel mit kleinem Fehler für 70 DM, Tel. 08121/71174

Verkaufe über 30 Onginale: Ultima 1-5, Wasteland, Gunship, Battle Group, First Over Germany etc., Liste gegen 1 DM, Rückporto bei PF 1523, 5272 Wipperfürth Suche auf Disk: Fast Tracks, Rings of Zillin, Five-a-Side-Soccer, Questron, Shard of Spring, Wizard's Crown, Phantasse 2+3, Colonia Conquest, Broadsides! 05194/619

Verkaute neweste Or pinales nd Stuff Thomas Janenzes Shanfactor 26 A-3100 St. Posten Österreich Suche junstiges Modern

Suche Tetris für C 54. Angebote bitte an Her bert Morasch, Stephanstr. 161, 8390 Passau. Tet U851,71623.

Verk. C.64 + PeedDOS + 1541 + 2. Laufwerk + 30 PD-Dests, Joystick, 3 Onginale, Star LC-10VC, Pres 735 DM, VBJADR. Oliver Wendemuth, Friedrich-Karl 91, 5000 Köln 60, Tel

Verkaule C 64 + Floppy 1541 + über 100 Spiele für 450 DM H. Angermund. An Hornsgarten

Veri Reset Dracenus 64er Spieresammlung 4 Robex Scotland Yard Stein der Weisen Tom, alle Dieles, Supergames (Modul), VB, B. Ellenberger, Tel. 021*593302

Suche viele Strategiespiele von z. B. PSS, SSI, CCS für C 64/PC/Spektrum. Beeonders Battecru ser. Battingraup schreibt nimer an U. Thies, Ne kenweg 29, 5308 Rheinbach.

tch suchar quite Schwarar air Art Lothar Ten zer Am Muhambauh 2,5138 Heinsberg, Tele ton C2452,5048, ency C,541

Verkaule C 64 mit Zubehör, Viktor Gottfried, B.-Lichtenbergstr 12, 7500 Karlsruhe 21, Tel 0721/868723 (es lohnt sich!!!)

Suche dringend! für C 64 Floppy 1581 und 1571 m.! Handburk inne oder alt. Teil zu errechen (CH 325 51689) oder 332/257070 Herrn Schild verlangen (Schweiz)

Verkaufe C 128D Maus Spiele Anwendungen 1 Joyatick Zeitschriften Bucher Zubehör Darasettef 950 CM Th Prefsch G Le-Fort Str. 33, 8700 Worzburg Te. 0931/884920

Verkaufe C 54 Farbmenter 1802 Fisppy 1541 und Spiere (z.B. Revs, Game Set und Match usw:) + 20 Leerdisks für VB 550, kaufe auch Amige 500 + Monitor, Tel. 02208/8356.

Verkaufe C 128 mit Floppy 1571, Farbmonitor Thomson, Drucker Star LC-10 C, 200 Distes und Bucher a es 100 - sex fur 800 — DM (Neuwert 200 Ter 02181-4684

Verkaufe C 64 II. Floppy 1541 mil Umschaftmodus für Zwin haufwerk. 70 Diskly, Final Cartridge 3. Dutasette. Kassetten: Diskbox Locher Bucher: 1 Jahr für 600 DM: 07663/5623

Verkaufe jede Menge Klamotten rund um den C 64/C 128. Bücher, Zeitschriften, Spiele usw., a. es. zum halber febupreis Infos unter 02/102/6/316, Albergrider.

Verkaule C 64 Spie exammling 1.4 iM8T Verlag) für 80 DM einzein für 25 DM Te-09721.42277

Wer rerkault m r C 64 II - Froppy 1541 sowne Zubuhlör d.h. Diswitten Box Johnstok Reset usw. zu gunnt gem Prays? E. Jacob. Str. d. Komsomo. 278. DDR 7034 Le pzig.

Verkaufe C.64 • Diskettini Nutwerk 1541 5, Mastertext G.ga CAD vee Bucher ti 64 er vee Spele laus Gameer, etc. VB 500 DM Michian Z. tz. 5551 Monze feld. 06531/8336

Suche Ulima 1.3 not or g. Disk + An und dtsch. Am für Commodore MPS 801 und Tauschpartner C.64.Disk 100° Antwort Mar cus Kaminski. Reiherstr. 57c. 4270 Dorsten 1 Verwaute C 64 Blund Floppy 1541-2 für 210 DM ohne Verpackungt Adr. Dirk Kaudewitz, Max-Planck Str. 28, 48 Bie efetd 12

Vark für C 64 Disk Zak McKrircken Man ac Mansson, Rock in Roll und Scherina für je 25. DM Adr. Direk Knudewitz Max Planck Str 28, 48 Bleidleid 12 nur Originalis

Verk Zak Mc Kr El 20 Leg Blacksiver 15 - Capt Blood Staffight Times of one Demons Winter je 20.—, Ultima 5 40.—, Katalos, Giana S., Neurom, je 20.— u.v.a. 05181/25478

Verk B Tare 12 Mars Sagar Tota Ec (se Ne Suus Leg of Ancients je 2.) Krights of Leg Pool of Rad 14, je 36 Sentine 15 Ga Domain 30 Tetres 15 05181 25478

Tennis Manager 90 Tennis Player Manager Bundestiga 90/91 Revolution in ser DDR Litetino I in lo gegen transletter Rijoum schlag be Sikröger PF 4117 497/2 (Zhine)

Achlung' Achtung' Achtung' Suche Projekt Stealth Fighler & Redstorm Rising Jahler 5', Mark Jingend' Te Oster 0x22*b5412b2 Miche.

Verk Quick-Shot Robotum mit Zunge, Schaufel, Magnet u. Interface für C 64/128, Tel. 09094-1540 Press 130 DM in Programm zum Actipiem. Northert Solimital Gartenstr. 13 8851 Rogung. 09094-540

Verkaufe 35-Zoll-Floppy f. C 84, DM 180,— + Spiele z 8. Kass. Garnes wite Test Orice DM 20 Swaturi die DM 20 Bis 3 Cat DM 25 u.a. Anfragn am Th Ebgers Olientorp 44 3102 Hermannsburg

Suchn C 64 Or ; Child Krinn Hillstar Pirales' Trace Swill Ellio + andere (20 30 DM). Liste + Presvors' an M. Diel Hans Scherr Weg 2 7070 Schwab Gmund

Suche Castles of 8: Creen thete 200 —; Sperinker 100, Sprint Bagger (80) Realmoft in poset 1, 180 Tel 07682 1015, Kelko Schlotter (bitte hur Fr Sa So)

Virinaufe in nine Diring Infromaker'' Habe z B D Designer D Maker de Luxe i Designer D Demon Urf nafe I Studio Musikprogramm Romuzak Tel 07066-7993

C 128 D Laufwerk Farbmonitor 1901 35 Organa e i Sprei-modul 2 Disabbaen, massig Literatur and Zubehor, VB 1300 DM Tel. 09132 3670

Suche Spiele auf Disk inur Originale) mog nichstim i Antiniung Biefe bis zu 20 DM Björn Sch. Dammteich 8 2305 Heisenderf

Verk Micr. Soccer (20), Questron 2 (25), Armalyte (20), suche: Lösung & Piline zu Dragon Wars, Tel. 06257/61995 verk Power Play Ausgabe 4/86 bis 7/90 für jewe s 3 —

Bith schneil! Suche Originale Wellerwarte oder Kopie von Times of Lore Zatrie bis zu 20 DM. Ruff an unter 02102/51203. Michani Bitte erat ab 16 Uhr!

Verkaute Zack McKracken und Times of Lore zu ainem Spottpreis von je 35 DM meine Adresse Daniel Schmuker Stummengåßie 2 7933 Hausen o U

Sucha M2: Smulat und Strategic Games (ob alloderineu stell) Angebote an Tom See, ger Gentlestr. 3b. Beetzendorf. DDR 3582. Gruß an ceassisstitt.

Versaule C 64 (SpeedDOS/Reset) Floppies Drucker 250 Disks, 90 Orginario 3 Cartridges Mouse fur 800 DM Tenton ab 18 Uhr 06205/13381 (mgg chst Nahe Reillingen) Verkaule C 64 mt Fioppy 1541 Datasette Drucker GP 100 VC und Software für 499 DM. Tei 09132 4830

Größter 128er Club der BRD bletet 30 to e Puth Domain Dissetten Tips Tricks Fug-Turk Naligator Sinculatoretti Uwe Schwesig Dorfstr 9a 2406 Stocke sdorf

Suche Lösungswing oder Tips für Maniac-M., Wolman das Benzin findet, und wie man die Weppe repariert und womit! Kalex Jörg, Dornerstr 61b, 24 Lübeck 1, 0451/865549

Ich stiche Dissetten aller Art (außer det) macht faire Angebote Christian Frank Tei 07135-8312

Tausche o verkaufe Indy 3 50 DM - Cham pronsof Krynn 50 DM PO2 SO 2 je 35 DM KQ 1 3 75 DM - Tausch gegen Battle of Birtain o Start Ter 05821 64027 Dominik 15 20 Uhr

Vernaute C.64 • Floppy 1541 Mouse 1351 TV-Kabel Handbucher Drucker 180 VC Drucker-Papier für komp! 650 — auch einzein Tei 0744fws442

C 64 1541 Menitor Com 1702 2 Joysticks Druckerinterface - Printerface - Parallelechn. Stelle, 64'er-7787, C-Basic-Modul etc., DM 500,—, Kansten, 18 Uhr, 08139/531

Switte Bards Tale 1 3 Steath Fighter nor Orgrown Prins VB Angebote schrift. Peter Gart nor Hatmenbergstr 7 3380 Goslar t. Tel 05321.63769

An all C 54 Besitzer verkaufelong hal Game Sentine: World's für 25 -- DM millerg Antei fung schielbt an Theo Pinn 8975 Fischenz Weiter 6 im Aligâu

Verkaufe C 64 T. Floppy Modu. Original spiele, Diskettenbox m. 160 Dissetter, 3 Magic Disk Abdrockhaube and zwel Juysticks. Fust neu für 650 DM. Teigten 02173 32397.

Verkaule Originale Bragon Wers Pool of Radiance (• Char) Curse of Azore Bonds, Print Shop • div Altere Spiele Tel 07133-15794 (ab

Suche Tauschpartner für C64 Software Zu schriften mit Blückpottt, bitte an Sven Go itt Sachsendamm 47 h. 1000 Ber n. 62 mög chal gleich mit Dissetter, ste

Veri Orig Spiele auf Dtak, Katakis, R-Type beide 25 BM und auf Cass. Carrier Comand Fighter Bomber, beide nur 20 DM, Tet 0711/446242, Robert verlangen

Suche 100% ntakte Origina e Prates u Xenomorph tausche orig Midwinter u F-16 Combat P Topzustand d' A Schuttenhauser Höpfertsteig 52 1000 Berlin 28

Tausche Amiga Org. TVS Foot. Rockin Roti Foxon: R. Type gegen Turroan. B-Squadron Kiax, Emiyr. H. S. Champ, of K. F. 16 C.P.M. Kremb. Poxtfach. 1232, 6760 Rockenhausen.

Blote Amigs 500 Farbmon for Star - C 10 Color - Jani at 1500 DM Neupr 2000 + Zubl) SimCity Starlight je 50 DM Zilv 20 DM Chrono Quest 40 DM 02357/13690

Amiga * CH * Amiga * CH * Amiga * CH Verkaute u suche neueste Software Bunny Soft Pourtalessit 95 CH-3074 Muri Ter 031-525966 oder 031/524577



### Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Ich suche für Am ga Triad 1+2 bitte nür Origi-naid! Preis können wir am Telefon klar ma-cher meirii Nummer 04838/965 fragt nach Lars √ve a Am ga?

Verwaute Amiga Originale, Table Tennis Sim 30 DM, Elite 30 DM sowre für MS-DOS: Larry 2 (5½ u. 3½-Zolf-Dielos) für 50 DMI Tel. 02630/2600

Amiga Origi tur 40,50 DM Khaliaan E Motion Itan 1990 F-29 Xennorph Pipe Mania Rainbow Is and Klax Te Break Resolution 101 3 D Tennis Kraus 08271/6796

Verkaufii Amiga Origina e Maniac Mansion (engli Xenon 2 WC Leaderboard Seuce Bo-zuma Sikwarm Schift Angebotulan F. Prie zuma S. kworm Schrift, Angebote an F. ster Nopps 45, 2000 Hamburg 70

Amiga Austria e
Suche Kontakt zu Amiga Usurn in Austria
zwieces Informations — Softwarefausch Andrius vordiringger A-5742 Ward Pzg. 74

Verkaule Journey Arthur Future Wars Attack Subjurje 30 DM War nim Earth und Roadwar Europa (ur. e. 20 DM C. Kowa sk. Huiler-Muhle 89, 4650 Gelsenkirchen

Suche for a Kontuctu aus alier Welt. Andrews Dami rauskas He deroserweg 16 D 2903 Bad Zwischenahn

Flash ight Design Slegen Wirstarten ein neuen Superdumo-Projekt Sichen Coder of Xur Musikerund (deen — P. Box 21/3/25, 5900 Slegen, BRD.

Österreicht Arnige Softwaret Preis und Liste auf Anfrage schreibt oder ruft an Tei 07748/2202 Abs. Peter Hager A 5142 Ege s berg 3, ab 15 Uhr

Verkaule Starllight, SimCity, Kulti Kingdom of England, Elite, Drakkhen, Xenomorph, alles 45 DM VB. Suche Budokan, Might + Magic 2, Projectyle, Tel. 09831/1264

Verkaufe neue und alte Spiele billig für den Amigu Habe auch Anwender Schickt 3 DM in Briefmarken am Terry PO Box 136630 7060 Schomstorf & H. Kaltar Ff &

Austria. Verkaufe Impossible Mission 2 und Sarcophaseri Beide je 40 Marki Call 0463/596314 (Raif verlangent)

Verk. Startlight 1, Midwinter und Larry 2, je 45.— DM, tausche auch 1 Spiel gegen Ultima 4. C. Moormann Schulweg 1, 2300 Kiel 1

The Final, Super Fußbell-Manager für alle Amiga, 1-4 B-Liga, DFB-Europa-Cupe, Spieler-markt, Statist Digi Sound-Bilder u.v.m. Origi-nal + Ani. 29 DM, Jo Seitz, 06187/26498

Acthung * * * tausche Amiga Originat Gan is gegen Nintendo Module (habe Giana tendo Tel 02872/7369 nur Mitt 19-22 Uhr el

Suche gebrauchten Amiga 500 in Topzustand zwischen 19.00 und 21.00 h anrufen. Tel. 06591/3908 (Jan) * * * * * * * * * * * * Originale: Populous, Fish, Indy, Corruption, Loom, u.a. alles Hits. Der Hammer nur 35 DM (ohne Porto), Tel: 06787/8152 ab 18 Uhr, wettere Spiele auf Anfrage! # Amiga #

Suche Anleitung für Intercaptor!!!!! Ich zahle sehr gut!!! Schreibt an. Timm Vesteut, ... Jur Irlante 19 5500 Ther oder Tet 0651/17560

Suche deutsche Anleitung für F-16 Fsicon, zahle bis zu 20 DM.
Rolf un gefan (2018), 97 oder schreibt.

on Day 5 Hue 5 heiger Berte er Str 35

Versitufu Am gr. Cinginale Cragens Breath Midwinter Am iminoh Sheran M. Suchnim mer nach europhin Schware Verligung Am mer Harrangasse 11. A 8010 Graz. 3316/

Aniga 500 CM 8833 A501 2 dad werk Competition Provide Abdeckhaubii Sch Zeitschritten Buch ales 7 Monate 1300 DM 069 549973

Votraule Originals zu Top Preisen, Manche ster U. 40 — Kurt 10 — Larry I. 50 — Indy III 35 — Eugen of Die 35 — 08223.3775 ab 17.90 Uhr

Veri Am ga Orgina e per NN Pre se von 25 DM bls 40,— DM, Archipelagos, Powerboat, Testdrive I, Space Ranger, Overlander, Tausch u.e. Titel anrufen 02822/52415

Tausche Chrono Quest 1 gegen ein gutes Spiel oder verkaufe für 40 DM,—, schreibt an. Elmar Nordhues, Bergelenveg 30, 4740 Oelde 1, Teil. 02522/2136, only Amiga 8

Verk, Amiga Org. für je 40 -- DM. Starflight. Their Finest Hour, Rainbow letand Tel 02331 50471 5-20 Uhr

Originale Imperium 60 DM Investation Sim City 512 K. Starf online 40 DM. Dr. Br. Sentin Tracker, zus. 40 DM. TFM'X Estinar, 100 Empire 40 DM, Ralf, Tel. 0251/277887

Suche bige Speliherweiterung für Amige 1000 mind 1 MB Yausche Original Starlight geger Curse of Azure Bonds Tellnach 18 Uhr 08732/2310 Hinger

Suche Space Quest 1+2 Larry 1 Gold Rush Police Q 2 KQ 4 Tausch od Kauf Karsten Ko walk Puchermunistr 37 8080 Fürstenfeld

Suche Champions of Krynn und Dragon Flight Te 0201 7:6930 Marci

Excellence! (Textverarb.), DM 200.—, Dev Pac-Assembler DM 60.—, Kind Words (Testv.) DM 70.— bei O. Dangel, Riesbergstr. 37, 7157 Murr-hard), 07192/6335, 18 Uhr

Suche und biete original Software. Verkaufe verschiedene Amiga Zeitschriften (100 Stack) Näheres ab 18:00 Uhr 97953/6254

Suche org. Manic Manison: Gunship Larry 3. Populous, alle mit Ante-tung und 100% error-

Sucho zuver Tauschparnter für Amiga Sott jede Mange Tauschmattera volnanden Schickt Eure Listen un Oraf Vollmert Carl-Zollig Str. 37. 40/30 Ratingen

Verticeute Commodore Mouse 1541 (neu) oder tausche's e gegen Schware Suche die Ult ma Serie Te 003287851691 fragt nach Oliver

Verk. Hostages (30), F-18 Interc. (40), Xenon 2 (50) Populous (50) Chambers of Sh. (50), Indy 3 Adv. (50). It came Desert (50). Stadt d. Löwen (50 Fight Sim 2 (50 kpmp 350 - Tell 09644 413

Verkaufe oder taueche Dynasty Wars (Action) und Bermuda Project (Adventure), allee Onge-nale, nur einmal benützt. Tel. 06898/24976

Originale: Populous, Fish, Indy, Corruption, Loom, u.a., alies Hits. Der Hammer: nur 35 DM, (ohne Porto), Tel. 06787/8152 ab 18 Uhr, weitere Spiele auf Amrage! + Amiga +

Vericaule Amiga-Originale, Liste antardern A Moiler Wikingstr 12 2103 Hamburg 95

Hey stop! Ver* orig. TV-Sports Football (30 DM), StallingM, Sim City 512 K (39 DM) call 08341/2780 (u.U. auch Tausch) * * * Atarl ST: Populous (45 DM) call 08153/1604

Lösungen zu Sierra-Spielen, deutsch! Ruft an! Teil 0941/65997 (ab 18 Uhr) oder schreibt an Daschner Michael, Jägerndorfer Str. 4, 8411

Verkaufe Originale für Amiga Starflight 50 DM Might 8 Magic II 50 DM Demon's Winter 40 DM Zusammen für 120 DM Te. 02304-14140 ab 21 Uhr

Verkaule Rings of Medusa und Populous (ür je 35 DMf Suche Tie-Break und F-29 Ret.!!! Bitte melden bei Jan Klatt, Roonstr. 19. 3300 Braun-schwing Te 0531/335356

Amiga 500 + Monthy 1081 1 MB Drucker Panasenic KX P1082 Jojstick 50 PD 2 Origina e Literatur Buch Diskboxer für 1900 DM 08035kb266 (Fabrian) Fangerweg 2 8201

Versaufe Originale, Table Tennis (35 DM), Societ Manager PLUS (35 DM), Nictoff (35 DM), Microprose Societ 40 DM, Superstar Idehocksy (20 DM 1 08035/8288 Fatian)

Wanted Coo Guy 1 'r Paying Kick Off2 Swapping Contact me Tei 02236/811452 (Jascha verlangen, Risum Wien + Moding

Versaufe Start ight für 40 DM. Oraxishen für 30 DM. ond Starcommand für 30 DM. Dirk Resnartz. Te. 02583-3775

sFr Originale Schreibt an Andreas Bundi Untersor' CH 7184 Curag a

Tausche od verkaute orig 30 Poo. Bunning Manund RVF Honda Je Game 40 DM und alfe 3 zusammen nur 100 DM Tell von 16-20 Uhr 06184/2835

Verwaute Amiga 500 + Monitor Meus die da-zugenöngen Distos, gut erhalten, 2 Jahre alt (NP 2300,—), jetzt nur 1400 DM. Tel 07021/56662 nach Christof fragen

Suchen Tauschpartner Haben das Neueste und suchen es Call Fast 0424/48669

Suche Programme für Amiga 500 1MB Schreibt an Thomas Hauser Lindenstr 6 4020 Metimann Tei 02104/15821

niac Mansien! Schiekt Lösungen an der Adventure-Fan Thomas Ruttmann 8721 Unter spiesheim Kirchgasse B! Danke!"

Verkaute Origina spiele für Amige ihndy 3 Zak TVSp Footbal Airborne Ranger (Lownoma nia EE1 Trad 1) Tausche auch Tei 089/490329 ab 1700 Uhr

Hi, Leute! Verkaufe Original, it came from the Desert für nur 55 DM. 100% ok mit dt. Anlei-tung, schreibt en: Thomas Teusch, Bis-marckstr. 50. 4047 Dormagen 11.

Suchu für Dungeon Master Pfäne und Auflösungen von allen Levels Schreibt in Bernd Kripfgantz Wilhemshavener St. 14. 1000 Ber n. 21 oder Te. 030/3952484

Manchester United and Football Manager World Cup Estion Originale in Verpackung and Ar istungt ju 35 DM Jusammen 60 DM Tel 09270/369 Tipo Offer problemen!

Vors D Paint II + D Print Pa 1 100 DM Refie

Originam¹ A50° Battle Squadron RVF Turr. can, R. Ranger je 40 DM Dechungelbuch, C. Blood, Blasteroids je 10 DM, 0431/735052

Amiga' Verkaufe Highway Hawks (30 DM), The 3 Stooges (30 DM) Fortress Underground (20 OM) und karting Grand Pria (25 DM), Alie 4 zu sammen 100 DM (100% ok) Tel. 06581/4081

Verk./tsusche A. P. Mechanicus (Original) + dt. Anleitung I. 20 DM VB o. gegen Tauschme-tenalill Angebote an C. Conrad, Mastbruchstr 213a, 4790 Paderborn

Verk. Origi Drakkhen dt. Ant. 50,—, Skruti 20,—, Thunder Blade + L.E.D., Storm, Blaster-nolds, Impossible Mission II, zus. 60,—, Tei. 06455-1472 at 18 Uhr

Versiante Originale' Ultima IV mit deutscher Anteitung Plan und Jösungshille 70 - Twin word 40 Tel 0645fv1472 ab 18 Uhr

Amiga' Verhaufe Jump Mactine 150 DM, and Soccer King (20 DM) Beide 100% ok. Oder tausche gegen New Zealand Story (100% ok). Tei 06581/4081 Thomas

Call the Softys for become member or getting

Legal We're new! Call now!

Suche Tauset partner für Amiga 500, schickt Eure Listen sehner an Mike Dreecke Hinter den Garten 30, 1500 Berlin 20

Verkaufn für An iga Great Courts F29 Indiana Jones (Adventure, je 40 – DM, alles Originale Tel: 07022 48036 ab 18 Uhr

Verk für Amiga Starf ight f. u. Populous + the Promised Lands für 130 – nur zusamment Tel 07144/4970 ab 19 Uhr.

Suche Tauschpartner für Amiga (R29 Turricani Cali 06131 331193 fast or die loniy cool stuff call 06131 331193 frage nach Mario

Suche bilige Amigasah 2 B. F. misas Quest Projective, 3D Tennis, The Plague Unreal An Paur Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regen staut, suche auch Brimap Brothors,

Verk. Onginal Gravity, Super Cars und D-Paint 2, gegen Angebotloder Tausch gegen Loom, Space Rogue u. Startrek V (Original), Tel. 07133/t5794 (ab 17 Uhr)

Verkaule für Amigit 500 org. Games — 2 B. Stormoad Turbo Out Run. Batman. - The Move. Winter Games. Space AGE und andere Stuckpreis 45 — Tel. 0435143778 ca. ab. 17

Suche Tauschpartner für Amiga 500 bin ab ca.

### MS-DOS-PCs

Biete Original: Abrams, UMS, B-Hawks, Hanse, Vermeer, Ette, Redstorm, auche Original A10, Tycoon, Omega, Kult, B-Tech, Fin. Hour, F. Heidenfelder, Irisweg 10, 8039 Puchheim

Verkeufe Kings-Quest 4 (Ong., 5½ Zoll) für 60 DMI: Lieferung per NN. Auch Tausch gegen The Col. Bequest möglich. Rutt an unter 0911/755711

Suche EMPIRE original Tel: 07127/32498

Verk Onginain F19 70 - Tank Platoen 70 -Harpoon 55 -- LHX Attack 75 - alleimit Ver packung + Ameriung Admisse Gunter Poled nik, Zehratindstr. 260, 8000 Monchun 82

Suche billige Originale, suche Populous, Block out, Xenon2, Eiite, Lightspeed, Thunder-striks, ruft an unter Tel. 05524/1328 ab 15.30 h

Suche Tauschpartner für PC 5%-Zoll-Spiele. Habe z.B. Populous, Simcity..., achreibt an: Jo-chen Taws. A.4020 Linz. Am Lerchenfeld 38.

Pop., ous Ultma 1 F16 Fa con UGH Lympos Towbands Fish Eye of Horus, GFA Drathplus, Rack'em (Pool + Snookersim) Wizard-Wars, Hot-Shot, 10-15 DM, verk ab 14 Uhr, 02101/275784

Tausche Indy 3 (ADV) auf 3½° gegen Loom auf 3½° oder 5¼° (nur Originale) Tel., 06190/2303 nach Björr-fragen

MS-DOS Originale für 50-80 DM: Raifroad Ty-coon, G'obal Dilamma Bart Blood Rings of Medical Hart Brist Skriet Die Okolopoly FSIM 4 K.a., 08271 (796 u.v.n.

Verk Organia Chans 6 KO 13 LL 1+2 On Imp. Sim Ch. Startight 1+2 andy 3 Champs of K. Livin Listington, Public A massier Klo-sterwing 25 85 Numberg, 0911-884855

Verkaule Loom Origina 5 , Zoli deutsch, Tel 02102-41233 ab 19 Uhr Scheneberg Hase nueweg 36 4030 But 1900 1.

Versaufe Auf 5 , Disk Originale Space Quest 3 45 DM 688 Attack Sub 45 DM King s Quest 2, 25 DM, KQ 3, 35 DM, Tel. 08841/5676

Verkaute Test Drive 2, Oil Imperium je 45,—, Fatoon, Fatoon AT, AFT 2, Police Quest, 688 At-tack SubjectSDM + 5 OM Poxto MichaelMul ler Huffmannstr 58, 4300 Essen 16



Frie-Vendt-Straße 16

Telefax 0251/532842

No-Hame Disk 3.5" 200 10 St 3.5" 2HD 10 St 5.25" 2HD 10 St

Fanttandeut + 1 u - Ny or unde » Funche Gerauf Anfrage HARDWARE

Lautwerk 3 5" extern AMIGA oder ST Lautwerk 5 25" extern AMIGA

No. of Asset

SOFTWARE Viduotee

e ate e are Manager

89

Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wir versenden Hardware Software Bucher

Preise freible-bend Liefermöglichkeit vorbe

Lieferung per Nachnahme zżgł. Versand

Händ eranfragen erwunscht:

### Private Kleinanzeigen

### Private Kleinanzeigen

### Private Kleinanzeigen

### Private Kleinanzeigen

### MS-DOS-PCs

Suche original MS-DOS-Games z.B. Their finest Hour, Sim City, LHX-Attack-Shopper, Bernd Schierloh, Benseberg 7, 3050 Wunstorf 1, 0503/14745

Kaufe Originalspiele für den PC. Schickt Eure Listen mit den Preisen an Markus Scheuber, Weidstr. 17, CH-6343 Rotkreuz, PS., tausche auch, jedoch noch wenig Soft.

Verkaufe oder tausche Dr. Doom's Revenge für 20.— DM und Ultima, 3er-Pack für 40.—! Onginale! Daniel Schaller, Memelstr. 13, 5860 Iserlohn oder Tel. 02371/26494

Tausche Originalspiel Sim City (+ Handbuch) gegen Barbarian 2 oder Pirates auf 3½°, Tel. 07935/8579 Martin¹ Only PC!

* * * PC * * * PC * * * PC 5%", suche Tauschpartner für PCIII 3%", ruft an: 08031/72766 oder schreibt an: René Ruppert, Angerweg 2b. 8209 Schlößberg

Wer aus dem Raum Bonn kauft mit mir zusammen Adventure und Simulationen und tauscht des Programme mit mir aus?! Tel. 0228/326941 Claudia oder Frank Verkaufe MS-DOS mit 20-MB-Festplatte und Diskettenlaufwerk und CGA-Monochrome-Monitor für 1599 DM, Rajec Imrich, Tel.

Suche für meinen PC von Electronic Arts Indianapolis 500 (Orginal), sehr preisgünsbg. Tel. 07131/163663

Verkaufe Adib Synthesizer Cardt 100% in Ordrung, originalverpackt, Preis für Karte + Software 300,— DM, Tel. 08805/469, ab 19 h

PC Verkauf Ultima 6 (3/s) für 44,— ohne Anleitung und Loom 51, Zoll für 60,— mit Anl. und allem Drum u. Dran, Rüdiger Vogel, Gartenstr 8, 8931 Hurlach, Tel. 08248/1362

Verkaufe, Indy 3, Tongue of the Fatman, Rings of Medusa (5½) je 40 DM, Space Quest 3 35 DM, suche Rock'n Roll u. Klack, Tel. 06502/2171 ab 17.00 Uhr (Markus)

Biete KQ 1-3, Populous, Lary 1-2, Camelot, PQ 2, etc., suche KQ 5, Heros Quest, Finest Hour, Kauf o. *Fausch, ab 20,00, Tel 0228/656770, Robert Schuller Kölnstr 189, 53 Bonn 1

PC-286-AT. 20-MB-Festplatte, S½-Floopp, 1 MB-RAM, 12 MHz/16 LM. Super-EGA-Karte, Monitor, Tastatur, VB 200 DM, verkaufe auch Software (alle Sierra, etc.) Tel. 0883443575 ab 17 Libr Suche Lösung zu ZakMcKracken und Indiana Jones and the last Crusade 3, Schreib an Kurath Stefan, Bünth, CH-8890 Flums, Tet. 085/31341.

Ulrich Schiedeck, Schillerstr 8, 8405 Donau staul, Tel 09403/8945, Xenon II, Gunbost und Their finest Hour zu verkaufen für 140 DM Spiele auch einzeln abzugeben, k. Raubk!

Verkaufe Adlib-Soundkarte + Visual Composer + technischem Handbuch für 400 DM K Reinecke, Lärchenweg 15, 3305 Veitheim

Verkaule auf 5½-Drsk Originalspiele: Xenon 2. Rackfern, Corruption, Rings of Meduss, Bornbuzal, Don't go alone für je 45 DM. Tel 0721/841982

Verkaufe (BM-Onginale, Budokan 40 DM,— Bad Blood 50 DM, Face off 40 DM, Mines of Tiran 30 DM, Full Metal Planete 35 DM, Tel 02693/4456

Keine Power für PC? — Kein Problem! Verkaufe Originalspiele: «Grand-Prix-Cercut», «Pans-Dakar '90- und «North » South», Press n. VB. Ruft an 08031/72766, sch tausche auch!

Verkaufe Schneider PC 1512, Farbmonitor, 20 MB, HDI, 360 KB, Floppy, Maus, Orig, Software, 8ücher Preis VB 1700 DM Tel 02159/3111 (Florian Becker)

### NINTENDO

Verkaufe NES, 2 Controller und 8 gute Spiele, Simon's Quest + SMB Kid Icarus, Zelda u.s.w. Tel: 06104/74362

Verkaufe nagelneues Nintendo-Telespiel mit Modulen Super Mano Bros I, Ice Climber nur 200,— DM, NP 330,— Tomoyić, Dragisa. Oeder Weg 70, 6000 Frankfurt/M-1

Verkaufe Nintendo + Advantage + Spiele Zelda I+II, SMB I+II, Ice Hockey, Punch out, Metroid, Friness Matte zu 50% des Neupreises. Tel 08121/71174

Gameboy ← Tetns, Tennis und Mano gegen Gebot (neuwertig!) Carsten Schneider, Alter Markt 3, 5350 Euskirchen 02251/53745

Tausche Zeida II gegen Ghosts'n Goblins und Kid Icarus gegen Rad Racer (mit 3D-Brillen, Tel 08174/82284 (call David)

NES für 300 DMIII inkl. Metroid, Zelda 2, Super Mano. 1, Castlevania. + Goonies. 2!! Nur zusammen. Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Muscheid, 791. 02684/1074

Kaufe und tausche Game-Boy-Module, M. Kremb/Postf 1232/6760 Rockenhausen.

# Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von POWER PLAY-Contact

Und Ihr könnt mit einer kostenlosen Kleinanzeige dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

In Ausgabe 1290!

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 12/90 von

### POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 12/90** von



Rubrik:

Amıga

Atari ST

Nintendo

C 64/128

Sega Master

PC-Engine

MS-DOS-PCs

Sega Mega

Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer

Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 12.10.90 einsenden an:

> Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft Anzeigenabteilung POWER PLAY

Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht

Datum:

Unterschrift

#### POWER PLAY CONTACT

#### Private Kleinanzeigen

### Suche Metal Gear TeenageMutan + Hero Tuttes, Contra and Mega Man blete pto Sp.es 15 DM & Tel 02452/61547 & & (eitt) & 55

Verkaufe NES mit 4 Modulen für 200 DM, 1a. Zustand! Oder tausche gegen PC-Enn net Kaufe auch PC-Engine für 200 DM (VB). Tel. 09721/27015 (Claus), ab 14.00 Uhr!

#### PC-ENGINE

Suche PC-Engine HuCard Games! Daniel Schweit, Tel. 02305/29777, Heliweg 39, 4620 Castrop Rauxer, zahle bis 60% des Neuprei-

PC Engine — Mega Drive, kaufe gebrauchte Module bis 60 DM, Martin Geistralter Te 09406.1745

Verkaufe PC-Engine-RGB + Colourbooster + 18 Spiele + Joyst, XE-1 + 5 Player-Adapt Spiele + Druge Spiele + Druge Spiele + Druge Spiele + President Spiele + Neutons, verk komp. Tell 427,1467 (1995)

Verkaule PC Engine (PAL), mit Tiger Helt und Wonderboy 2, für 300 DM, (100% ok), Tel. 04351/42378 (ab 15 Uhr)

Verk PC-Engine RGB, CD-ROM m. Interface v. 4 Player-AD, 2 Joypads, 15 Spelle, 3 CD Moniter-1084S m. Kabel for 2000 DM. Gamer Pcsinger. Scriptzonstr. 33 8595. Weishausen.

Suche PC Engine PALjondigute S; inv Gebe 6 s.z., 259 DM für Engine, gebe bis zu 50 DM für Szinke Angebote an: Dennis Wendt, Schannebeckhole 150 p. 4300 Essen 12 be fast

Vorkaufe PC Engine RGB AV Blooster Joypad mr 4 Spurer 400 DM oder hauschiegegen Se ga Misga Drive RGB Pain 13 Spielen Joypad Tell 040-7,77925

Kaufe versaule tausche Module für Sega Mega PC Engine + Supergraft Suche Veel Geoleng sche Version sowie CD RGM1 in En gine kaufe duch Konsolen Tei (02622-83517

Tausche Atar. Lynx • Blun Lightr. Ca. Games. Clinas Chair. gegen PC Engine. RGB • Covorbouster • Spiel. Ggf. Zuzahlung. Tausche auch gegen NES! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Very PC Engine + 5 Spiele W C Tennis Son Son 2 Dragon Spietc > 5 Pl Adapter + 2 Joypads 1a Zustand VB 450 DMM Tel 09544/4300 Thomas ab 15 Uhrs

PC Engine to Spott Super Joyston Neu 900 - run 400 - Erik Einer Larsen 0202-194279

Verkaufe PC-Engine, Supergrafx Inkl. Modulen, suche auch noch viele andere Module zum Tauschen, Kauf, Verkauf, Eure Angebote richtet bitte an Tel. 0821/422568

Schweiz, Verkaufe, taueche Mr. Hell, R-Type, Minja Warnors, Katorken und Dungeon Exp., meldet Euch bei Michael, 061/357*27

PC-Engine Pal + 1 Speel für 200,— DM zu verkaufen. Verkaufe Amige Originale, wie Lords of the Rising Sur-Ete Famon J. Gunship, e 35 DM 7a. 04763 2001

PC Erry - RGB - Bloody Wolf - Dodgebafur 317 0M - vri8 - Te - 0671 30214 - kaufe auch gebrus - tra - sinces für PCE + Mega Drive oder faussche gerieb undere

Verkaufe PTE pme Super Grafs + High score. Spe. her + with it + 10 Spielo U.a. Tennis Soccer & with it the PC Kidyfor DM 1200 VB P. Watther Rotebuh str. 176, 7000 Stultgatt 1

Verkaufe SNK Neo-Geo! 1 Mo. aft, Magician Lord, Mem. Card, Netzteil, komplett f. 950.—, Stefan, Tel. 089/703260

PC-Engine, Verkaufe Mr. Helt, PC-Kid, Cybercore Guntied je 70 DN Oragie Sprin DM Dengeer Explorer 50 DM, Tel. 089/1576457 evt. 7a./sch.

PC-Engine¹ Suche Tausche ittner ¹ · HU Cards¹ Suche pre-twente HU Cards² · Cohhort Malain unter C5103 3705° W. sine 1e guten Amiga Action Games³

#### SEUA MASTER

Sega Master 2 Plids 1 Rapid'm 35 SpielniR Type, Phenster, Wonboy 1-3, etc.; zu verk für DM 850,— (NP ca. 3200 DM). Tel: 0911/344362

#### Private Kleinanzeigen

Verv. Mastersystem + 18 Spiele. 4 Joysticks. Rap stire. RGB in 100° car Vertaxxung. Preis. 550 DM. Horst Sieserrock, Kiepistx in 47, °410. Reutlingen. 11, Tel. 07121/54992 ab 17:30

Verkaufn Sega Master System 14 Spice Doypad Journal for DM 1 Spine Wonder B2 3 Alex Kidd Physiasy Star Tel

Sega Master System Thiespile cassatten gesouth Montecomas Revenge Pariou Games Kings (2) est. Carmen ban Lego. Golfmania und Syna 3, atten von Sega usw. gesucht. Te

Taus ne samt one Spiele für Sega Master kaufe eich auf. Zur Zeit sind etwis 66 Trusch partner virtnamen. Ryttan. Te. 07131.463982

Variable ore squestige Sega Mustersonie we Quarrett Supertennis, materiolettic 20 DM Tennisate Powerstran Ricky, Captal Silver for 30 DM for 040 7434528 at 6 Unrabends

Verk. für Sega Master Ghoet House 20.— Action-Fighter, Great Golf, Chaplifter, je 40. und American Baseball u American ProFootball, je 50.—, Vincent Ganz. Tel 08193/7914 ab 17:00 Uhr

Verk, Sega Master mit 10 Spielen (Wonder Boy 1, Golvellius, Alien Syndrome, Vigitante uswi) für 500 DM, achnebt an Gerhard Federspiel, Buchau 139, A-6212 Maurach/Achensee

Admiling of its into Beth Light and Werk! Schickt we're Tauschap wordt Post agen de Astresse!

Variable Siga - 7 Games 3 Joypads (Dauerteuer VB 400 DM NES - 6 Games - 8 350 DM Monter Sar - Cui 3195 Children - Schwilder - 8 - 8 50 DM Yimson - Monter 50 DM weinger! 2972-525 Marks - Monter 50 DM weinger! 2972-525 Marks

Dringerust Spikie für Sega Masters zu kaufen geschaft. Auch komplette Sammungen Liste mit Priesvord an Frank Lehmann Scharnhorst. 27.7835 Teilinger. 1

Van Alen STE - Farence for Spiele Joy Stoke Base. Handbucher Verlangerungska be 1/Jusyston Base for a 100 ok 1700 DM Te J7471 5855 Frank

Verhaufe oder trausche Module fürs Sega Master System Ja Phantasy Star Alfered Beast Outrar usw. A. e. Johann V. B. Also Ca. 02594-7417. Andro. PS. Suche Alex Kird H.

Vernaute Sega Manter - Super Hang On and 7 westerin Modulin Wonderboy if Alex Kidd II Shinob Jiwa Tur 300 DM To. 089400329 an 1190 Uhr

Vermaute Sega Muster ein halbes Jahr Alt. 4 Top Spiele Ghosthusters Alexik till uswi, Preis in Verein Tell £174.62 48 Milliage

Sorne Mega Drive PC Engine Gameboy Nec Geo C 64 + Figs by Tel 04521 11497

Very Sega Master m Jostick 1u Garna, 2 8 Out Run, Golvellius, Shinobi, Ri-Type, Castornia Garnes, Pres VB 450 DM, Frank Becker, Tel 02248/1290 nach 18 Uhr

Such Spin of a Sega Master 1 Jospad J.B. (Aler Kid Liv R.Type Gotte by law rolt an 02933-5248 Christian Lahe ca. 13 bis 20 DM pro Spin oder ment.)

Verkaufe Soga Master Chop fter Alien Syn drome Super Wen Spale Harrier Hang On C.P. Juyst - k. 2 Juysiads für 250 – DM FP Tel

Verwaute Sega Master Spiele (18) 2.B. Yis Phant Star A. Syndr in 45 DM. Alex K.2. Thumd. Bludt. S. Hutter ji: 35. Toddy. B. (20) 7. To. (235) 56499 (Marrus)

#### SEGA MEGA

Mega Games zu verkkulen ioriginal verpackt Kulak Oh2 60 DM. Alexi K. 1.50 DM. – oder Tausih für PC Enginemodule od Mega Millum kaufe auch Module. Te. Austra 17752 15063

Sushe Module für PC Engine oder Mega-Drib zahlungt kunhu 2 Involut in Engine o D Miga Driet kustri gebreutette Game Boy 170 - DM Tel Austria 3775/245663

Singa Minga Drive — P.C. Eriginii ikaule ge trauchte Mildure bis 60 DM. Martin Geistreiter Tel 19406 1745

Verkaufe Sega Mega Dr. + W.C. Socoor + Kujaru Onz + Joypud 3 Min. at absolutneu wertig! Pre-S.VB (gunstig), Te. 02630-2600

#### Private Kleinanzeigen

Verkaute Mega-Driver New Zealand Story! PC-Engline Sension 2: Game-Boy Lorde Run net and Alliquids. To 361 d 1446. Sensioliz Vichae Martin. 12:30-12-46-16-30-100.

Tausche vaufa und verkuufe Mega Drive Galmes I Wir haben deue und alle Galmes! Wer interesse am Taus, hihad soute hier annufen 123(3)68629 (kruscia)!!

Suche Herizig is Suber Militars Command. Thunger Fill et ausche auch Ramp. Wige genien sisch gehannten Games oder bil DM Suche such Tauschpartner für Amiga. Ter 04181-34700.

Verkaufe Alex Kidd Kujaki Oh2 Forgotten Worldstur 185 DN Auche nzein 089 4392568

Tausche Thunderfor, e 2 gegen Afferburner Tel 16801x7107 Danie Hextor Waldstr 6 6624 Großrossein I, ab 14 Uhr

Suche Siga Mega Dr. in-Konsole and Module Sega: Master: System Misdale: Nintendo Module and PC Engine-Module: Roger Kor ber: Rendsburger color: 58, 2300 Kie. 1, 04,31:541670 ab 18:00

Tausche kaufe verkaufe Modum für Sega Mei ga Drive Tel 0212 15629 ab 1700

Verkaute Sega Mega Drive - Kuja+ OH; + Super Shinio Societ Alex Kild (+ 550 DM alex 2M nateral mediat Euriclie O ver Bu cher Historholisti 25 CH 6005 Luzern

Ber mer Sega Sega Mega Drive - Moten do Fan C'ic Deathe Tractile reacht Mig leder Mith extering a v Europa - Strien sich nicht ir rein Wir sind gutt 030 e8498tt.

Wanns on SNK Neo Geo + 8 Sp. n.n. - Zube nor furnur 1800 DM Maupras, 2000 DM inter essa "Schimbertal fe Numer un Postbox 28 CM 4010 Basin Switzerland.

Verkaute Sega Mega Drive + Kujak Oh2 + Supper Shinots + Switter + Alex K 111/ar 550 Oht Alles 2 Mer timat Mender Euclide Oliver Bucher Hittenhofstr 25 OH 6005 Juderr

#### ATAR: ST

Suche Guild of Thieves und jede Art von Adventures oder Rollenspielen (nur Originale!) Tel 07432/705141, Markus Schreiner, Am Markt 20, 7470 Albstadt-2

Verkaufe org. Rings of Medusa (ca. 30 DM) und Superatar Elahockey (ca. 20 DM), Telefon 0751/52446 (ab. 17 Uhr)

ST-Onginale für 40 brs 50 DM: Ultimate Golf. Thir Kristal Gravity Warhead Bainbow slands, Anarchy, Jumpin Jackson, Seuck, Pro phecy, F19 (70 DM) u.m. Klaus, 08271/6796

Verkaufe Rings of Medusa für 40,--, Tel. ab 18.00 h 07171/62790. Jörg Attrichter, Sandweg 33, 7070 Schwäb Gmünd

Verk, ST-Ong., Larry II, Space O III, Manh. II, Fut Wars, Z. Mc K., M. Mansson, Guild of th., Hound of Sh., Footb, Man. W.C. Ed. World C Soc., Bal. of Pow. Press., VB, Tel. 06421/31138

Suche für Atarı ST, The Great Giana Sisters und Road Runner, zahle für jedes Spiel 40 DM Ruft zwischen 18-20 Uhr an Tel 02636/1513 Sascha

Tausche kaufnund verkaufe Originarspiele für Atlan ST. z.B. Xenemorph Tarespin Adv. Creator. B. Monier, Maccostr. 79, 5900 Siegen 1. Ter. 0271:355/297.

Verx, tilig Atar ST Amageu a 2 Proppies 3 5 ii S20 STMF MByte arweit Ong ST Montor Ong ST Festplatti 30 MB ii Games (Klaix Pr. VB net, ca. 4000, 04221 66659

Alar 1040 ST 1 MB Mon for SM124 PC Spined oik MS DOS After Software - Zuberfor zu verkaufer FP 1450 - H Schlupp 4019 Mon heim Rh.d. 02113-65876

Suche Cirrus Charle Ninja Kid Gryzor L Ninja 1+2 Batt echessiu va fur Atar ST "Christian Köpen Fludininug 1 467. Lunen

Voreaute Atan 520STFM - Liberatur - Diseat ten Spiele - Anwendersoftware für 1000 DM greffer Ehrhardt Bahnhofstr 96 DDR 523" Werßensie

Verkauft für Afri ST Euro Societ 20 und Kick off i 30 Ruft an 1 089/327365 Christian

#### Private Kleinanzeigen

Achtung! Suche dringend Jeanne d'Arc für Atar ST Ega ob ut oder eng. Zahle 20.25 DM. 1975 wie ran and Taletin Jed with 0.00230645680 bei protection M. http://dx.doi.org/10.2016/10.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.2016.00.20

Suchs top Tauschpattner für den ST. Telefon 04954 657°. Beginners weichme

Suche für dan After ST das Spie FOFT Tei 0208/640137 Markun vor in gen

Verkaufino 1susche Kull Luaunt et 2 und Foot bis man 2 drien Nuche Prates Oll Imperum Maria Marker und Spalle Quest III. Te 0201 - 6,3347 Verker ol Dax

Verk Originale, F29, Michanter, Austerlitz, Red Lightning, Honda je 35 DM, Michael Ziegler Tall 1927/99028

ton such a simply chan Rollan baw. Advan torrespond film in the real min Prins engable better ay that it is Astronomy Susanne Win for film with 15 3356 Bam wingsch.

Orginale Xen ell, Arba Clerter Camand Hostages Rick Ral Bustain & Shibe ca Barryage Flistbyte The teritade Lagidian roll Na Marce Mauness in 20 DM 944 141980

Powersearch, das Programm, das alle der in Powers in getesteten Spiele und Tips enthält Suche nach Wertung, Ausgabe, Wortteile usw möglicht 10 DM + Poto, Info 08471/41890

Vorsible Adar ST - 2 F up as - Serkesha SP 180 AMX Community - Communities -Buther - as 15 Uses vol 190 LM retision before weg st 16 12104/45829 Marc. • ich warte #

Rangs of Meduaa, Pirates, Projectyle, Chaos Strikes Back, Dungeon Master je 40.— DM, K.a. 15 Spr. 3111 20.—, Jew. + 4.— Porto. To 12.14 11 uter do.

Vare mennic, jossi ACC Assambier 50— Wal Street West 35 - Roy 1 Mest visito— Sin I Sir. in 30 - Superstar inhorway 35 - ST. PD Stolar Litary 371 visit

Tausche Tie Break gegen Terris Cup für den Adar STIS ihrebt an Joern Philip, Amse weg 18 7405 Mossinger E. Tell 074 Tervits

Suche org. Battle of Brit., Largerid of Famigha (40 DM), Imperium, Nuclear War, Internetional Soccer, Pirates, (Je 35) Tel 06571/4171 ab 15 Uh:

ST Or John Zah McKracker 30 DM The Pakin Lints at Cologiest Readway Europe Two on two, Je 20 DM, Blue War 8 DM, alfe zusammen nur 100 DMH Christian, Tel. 02351/41128

ST. On Lorse Brach Voles, 30 S. Worderboy 35: Super Scramber Sm. 35; Cr. Carris 2, 25: Ent for Sector 49, Payer Manager (40) Bob. Sci. Tracker, F.M. 2, 09, 18, DM)... C2452-65483

** * * Achtung * * * *, verkaufe für Atari ST, STOS (70 DM), Carrier Command (40 DM) Gaumter2 (30 DM) Jinxter (30 DM) alles original, Austria 04246/7884 * * * *

Verkaule für Atari ST div Spiele z. B. Ballistix 40 DN Charter is, and 60 DN spiele z. B. Ballistix 40 and extended from the control of the c

Suction Dem is PO Knotable au STE User und zu einem STE Ciulini den aber au C. Notach en Kump umer mass 100 Ber n. 47

Originale taus hunts. Star Command. Zynaps. Super Hung as Neith - Snuth Wilde R Type. Bunt et Bunt et Priversteine, Altern Re City 0221/6801897 ab 17 Uhr (Franz).

STmit 1 MByte und der Floppy SF314, sowie 10 Org. Frg. nach Wahl für 1000.— DM FP B Hinz Nichtung 21 App 307 4788 Williams Te 02902 5922

Nut Originale Verkaufe oder tausche Falson Filte Propulois Maniac Manison Wred Dreams, Pesser i Nightmare Traums, Taleton 02745 (2014)

Verkaufe Games (Originale) für Atan, ST und Am ps. Lade til Ont han Thailer, Thatkirchnerstr. 146, 8000 Mar Kein Th

Verkit, for Fight of Billinger + Player Manager 10 35 DM Originale Have Raubieper Te 04.3417257 zuwätzich Red Storm Rising 30 DM

H fell ligh such a grand gute Demos (v. ST außerstern. Bards. Tale. 23 in nie. Paubko pien!! schmibt an A. Moczko. Haseiste g.41 1900 Ber. n. 47

Software for den ST abzugeben Stc+ 35-DM ab 10 Stok 25 - DM Te 02902 59372

#### COMPUTER-SPIELE



Ein rustikales Bett ist auch ganz nett (ST)

#### BAUERNSTERBEN

ief in den Wäldern Transsylvaniens, dort wo die Füchse sich Gute Nacht sagen, spielen sich noch die echten Dramen des Lebens ab. Hans der Knecht ist unsterblich in des Gastwirts Töchterlein Helene verliebt. Jedoch, ein armer Knecht und die reiche Erbbäuerin: Das geht nicht zusammen! Der Hans muß weg, und das schnellstens. So macht denn Friedhelm, der wackere Dorfpolizist, am nächsten Tag eine rausige Entdeckung. Der Hans ist tot, hinterrücks gemeuchelt von grausamer Mörderhand. Und nur der

Berg war Zeuge. Der richtige Mord für "Inspector Griffu" innerhalb von 24 Stunden muß er alle Verdächtigen verhören, die bergige Gegend mittels ausgiebiger Mausklicks erkunden und den Mörder aufspüren. Gesteuert wird der Inspector über Icon-Menüs. Mit der Maus können wir uns einfache Sätze in einer Befehlszeile zusammenklicken und damit die anderen Personen befragen. In einem Grafik-Fenster wird der jeweilige Standort von Griffu gezeigt. Zudem liefert eine Textbeschreibung zusätzliche Informationen.

Mann, oh Mann! Das kann nur als Satire gedacht sein "Inspector Griffu" liest sich wie eine Mischung aus "Schwarzwald-Kli-

nik" und "Der Förster aus dem Silberwald" Knechte. Holzfäller, Mägde und das Ganze

spielt auch noch in Rumänien Das ist so abgedreht, daß es schon wieder Spaß macht. Da-



zu ist "Inspector Griffu" erfreulich komplex geraten Es gibt eine Menge zu erkunden, wobei der Inspector, dank einer durchdachten Steuerung, recht flexibel reagieren und mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann. "Inspector

Griffu" ist sicher kein Geniestreich, aber gute Hausmannskost aus deutschen Landen

Genre: Adventure Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** 42%

Grafik: 34 % Schwierigkeit: mittel AMIGA

Grafik: 34% Schwieriakeit: mittel

42%

C 64

nicht geplant



Rollt die Kugel an die Wand, seh' ich lange noch kein Land (C 64)

#### KURIOSE KUGEL-KÜR

uf der Suche nach neuen ldeen für zukünftige Computerspiele-Hits hat Code Masters anscheinend auf dem hauseigenen Speicher gekramt. Dabei kam ein hölzernes Labyrinth-Spiel zum Vorschein, bei dem eine Kugel auf einer beweglichen schiefen Ebene durch etliche Gänge und um viele Löcher herum zum Ziel gerollt werden mußte. Wer sich noch an diese Geschicklichkeits-Spiele erinnern kann, die vor einigen Jahren ziemlich populär waren, dem ist das Spielprinzip von "Tilt" bereits bekannt. Der einzige Unter-

schied besteht darin, daß keine Löcher, sondern ver-schlossene Türen nerven. Diese geben erst auf Feuerknopf-Druck kurzzeitig den Weg frei. Sollte die Kugel die Türen berühren (gleiches gilt für sämtliche Wände), dann muß man den Parcours von vorne beginnen. Wie oft Ihr Euch einen solchen Patzer erlauben dürft, hängt von der Anzahl der Richtungswechsel ab, zu denen Ihr die Kugel veranlaßt - jede Korrektur kostet Energie. Je länger der zurückgelegte Weg, desto mehr Energie gibt's anschlie-Bend wieder zurück.

So simpel die Idee ist, eine Kugel au! einer wackligen Ebene durch ein Gewirr von Gängen zu steuern, so viel Spaß bereitet die Computer-Umsetzung des Brettspiel-Oldies. Wenn man erst mai den Dreh raus hat (oberstes

Gebot: kurz Roll-Richtung ändern, dann Joystick gleich wieder zentrieren), bereiten die er- kippt: Sieht toll aus



sten Levels keine Probleme mehr. Gemein sind die Parcours, in denen die Kugel auf doppelte Große aufgeblaht wird. "Tilt" ist ein einfaches, aber erfrischendes Spiel - gerade zu dem gunstigen Preis ein 'Probekugeln' wert

Technisch bemerkenswert ist der Effekt, wenn die Ebene

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Code Masters, Zirka-Preis: 40 bis 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

**AMIGA** 

in Vorbereitung

C 64 Grafik: 36 % 68%

Sound: 47% Schwierigkeit: mittel



### Starbyte - Das Comic





















Wir geben Müll keine Chance

Starbyte Software

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 069/7780.25



Vertrieb: **BONLCO**Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90 **BONLCO** Serviceline

#### COMPUTER-SPIFLE



Sind die Steinchen frei, dann klick ich sie entzwei (ST)



Wer zu langsam schaltet, hat ausgespielt (Amiga)

#### STEINCHEN KLICK' DICH

### Sarakon

er kennt das nicht: Man ne Linie ziehen läßt, die nicht sucht auf einem Spielfeld zwei Steine, die mit dem gleichen Muster bedruckt sind, klickt sie an, läßt sie damit verschwinden, bekommt Punkte und freut sich des Lebens. Eine Spielidee, die in leicht veränderter Form schon bei "Shanghai", "Turn it" und "Lin Wu's Challenge" für spannende Stunden sorgte, kann so schlecht nicht sein. Kein Wunder, daß mit "Sarakon" die Steinchen-Pärchen-Suche ein weiteres Mal bemüht wurde. Man kann die Steine nur wegklicken, wenn sich zwischen ihnen el-

mehr als zwei Ecken hat (klingt kompliziert, ist aber ganz einfach). Bei Sarakon liegen die Steine manchmal aufeinandergestapelt: die genaue Höhe kann man an ihrer Farbe erkennen. In der Einsteiger-Spielvariante dürfen Steine aus verschiedenen Höhen kombiniert werden; im Profi-Modus werden nur solche weggeklickt, die sich auf einer Ebene befinden. Sarakon hat 40 Levels. die abgeräumt werden müssen Nach der 15 und nach der 30 Stufe bekommt Ihr ein Paßwort verraten

Turn it hier. Lin Wu dort, Sarakon da fehit nur noch ein 'Shanghai it" und die Sammlung wäre komplett. Auch wenn man dem Spielprinzip von Sarakon Abkupterungserscheinungen attestieren muß, ist es dank ei-

niger netter Details und gut spielbaren Levels eifen ist die Symbolvielfalt so groß, daß man ein rechtes Adlerauge benotigt Wer noch kein Spiel des Pärchen-suchund-Weaklick-Genres im Schrank stehen hat (oder die Dinger so sehr liebt daß er sie sammelt) ist bei Sarakon gut

aufgehoben Konventioneller Tüftelspaß, nicht mehr und

ner der besseren Vertreter dieses Genres. Auf höheren Stu- nicht weniger

Genre: Denkspiel

Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 80 Mark MIGA

**ATARI ST** 

MS-DOS

nicht geplant

Grafik: 52% Sound: 37% Schwierigkeit: mittel

nicht geplant

#### C 64

#### **FAULER ZAUBER**

s findet kein Ende: Eine Denkspiel-Premiere jagt die andere. Nach "Atomix" erscheint mit "Magic Lines" bereits Thalions zweiter Grübel-Streich. Das Grundprinzip ist schnell erklärt: Das Spielfeld wird in quadratische Blöcke unterteilt, die man (dank einem freien Feld) verschieben kann. Auf einige Quadrate sind Röhrenteile montiert, durch die ein Ball kullern soll. Es gibt Geraden (vertikale und horizontale), 90°-Kurven, "Multi-Wege"-Blôcke (ermöglichen freie Fahrt in alle vier Richtungen). und "Pausen-Quadrate", die

die Geschwindigkeit der Kugel etwas verlangsamen. Eure Aufgabe besteht darin, die vorhandenen Röhrenabschnitte so anzuordnen, daß der Ball (ein Startpunkt ist vorgegeben) durch alle hindurchrollt. Dabei darf er auf kein Quadrat stoßen, das bereits durchrollt wurde oder kein Röhrenteil aufweist. Damit's nicht ganz so einfach wird, rollt der Ball automatisch mit konstanter Geschwindigkeit. Braucht man zu lange, die Teile zu ordnen, müßt Ihr von vorne beginnen. 32 Levels wollen gemeistert werden - zur Not mit drei Continues.

Im Vergleich zu "Atomix" fällt "Magic Lines" deutlich ab Die Idee ist nicht neu (man erinnere sich an die Schiebepuzzles für langweilige Schulstunden) und wurde zudem schon besser umgesetzt ("Blodia" für den Game Boy

läßt grüßen). Wenn ich mir den dank dem gepfefferten Schwie-Riesenberg an Denkspiel-Neuheiten vor Augen halte, dann wählbarer Abstufungen).



sehe ich für Magic Lines wenig Chancen, in der internen

Grübel-Rangliste einen Spitzenplatz zu ergattern. Dafür ist es nicht fesselnd genug. Man spielt's mal ein paar Minuten, legt es aber schnell wieder beiseite - nicht zuletzt

rigkeitsgrad (trotz dreier an-

Genre: Denkspiel Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 65 Mark

IS-DOS

nicht geplant

AMIGA 59% Grafik: 52% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

ATARIST 59% Grafik: 54%

C 64 nicht geplant

Schwierigkeit: schwer

#### SCHRÄGER VOGEL

# Wings of Death

as braucht der Actionspieler zum Glück? Erlesene Extrawaffen, reichhaltige Gegnerformationen und viel Tempo. Mit all jenen Elementen ist Thalions neues Baller-spiel "Wings of Death" reichhaltig ausgestattet. Bei diesem sichtlich vom Spielautomaten "Dragon Spirit" inspirierten Vertikal-Scroller steuert Ihr einen Vogel, der sich seinen Weg durch sieben Fantasy-Welten schießt. Die ersten beiden Levels verlaufen noch recht gemütlich, doch ab der dritten Stufe wird's ernsthaft hektisch. Am Ende jedes Levels wartet der unvermeidliche Obergegner, der mit einer speziellen Taktik ausgeschaltet werden muß.

So manches Gegner-Sprite hinterläßt eine Extrakapsel. Am wichtigsten sind die Waffen, von denen es fünf Grundtypen gibt. Die Standardkanone feuert dreieckige Geschosse ab, durch Umrüstextras kommt Ihr zu einem starren, aber durchschlagkräftigen Laserstrahl, einer Kanone, die Kaliber ballongroße verschießt, einem Streuschuß, der beim Aufprall ein paar Splitter in die Landschaft jagt, sowie einem feurigen Flammenpuster. Jede dieser fünf Waffen könnt Ihr je fünfmal verbessern, indem thr wiederholt das entsprechende Extrasymbol schnappt. In fast jedem Level gibt es eine Art Idealwaffe; bei all dem Geballer darf eine Prise Spieltaktik nicht fehlen.

Des weiteren im umfangreichen Extraaufgebot: Bonuspunkte (der Score rutscht rauf), Extraleben (könnt Ihr gut gebrauchen). Herzchen (setzen die Schadensanzeige auf Null zurück), "A"s (sorgen für Auto-feuer), Satelliten (umkreisen Euren Vogel und stürzen sich auf Gegner), Flügel (sorgen für mehr Tempo), Schutzschilder (heiß begehrt an kritische Stellen) und Smart Bombs (putzen traditionell alles weg, was sich gerade auf dem Bildschirm tummelt). Hütet Euch aber vor dem gemeinen Totenkopf: Sammelt man ihn ein, wird Euer Waffentyp auf Stufe 1 herabgesetzt und alle anderen Extras verlieren ihre Wirkung - Knirsch!



Farbenprachtige Grafik macht jeden Level zum Erlebnis (ST)

Programmierer Marc Rosocha scheint ein paar gute Videospiele aufmerksam studiert zu haben. In Wings of Death findet man Spurenelemente von PC-Engine-Klassikern wie "Dragon Spirit", "Tiger Heli" und "Gunhed", ohne daß es dem Programm

Wow! Die Masse an

Sprites, die sich bei

'Wings of Death" auf

dem Bildschirm tum-

melt, ist schon fast re-

kordverdächtig. Was

dem verwöhnten Bal-

lerfreund hier an Ac-

tion geboten wird,

bringt den Adrenalin-

haushalt völlig durch-

einander und strapa-

ziert den Feuerknopfmuskel

Massenweise Extrawaffen, aus-

geklügelte Gegnerformationen,

dadurch an Eigenständigkeit manche müde Automatenumsetmangelt. Ich hätte nicht geglaubt, daß ein ST so viele Sprites, sanftes Scrolling, Action,

Digi-Musik und Sprachausgabe auf einmal verkraftet, ohne daß seine CPU schmilzt. Der Schwierigkeitsgrad ist happig, doch dank vier 'Continues" kommt so schnell kein Frust auf. Bei Wings of Death fliegen die Fetzen mit Überschall: so

zung für Computer darf sich an diesem Action-Feuerwerk mehrere Scheiben abschneiden



Soundeffekte und Musik findet man auf dem ST nicht alle Ta-Warum gibt's dann kein "Einser-Gesight"? Ganz einfach: Ab dem dritten Level wird mir Wings of Death eine Spur zu hektisch. Außerdem kann man teilweise die eigenen Schüsse von

denen der Gegner kaum unterscheiden. Ansonsten ist Wings of Death das beste Actionspiel, das Bilderbuchgrafik sowie spitzen 1990 für den ST erschienen ist.



Husch, husch, schnell die Kapsein aufsammein. Nur von den Totenköpten solltet Ihr die Finger lassen (ST).



Extrawattenausbau: Was als Schüßchen beginnt...



steigert sich in insgesamt fünf Ausbaustufen alfmählich...



.zur fulminanten Feuerkraft, die Aliens in die Flucht schlägt.



Genre: Action Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 85 Mark

IS-DOS nicht geplant

**AMIGA** in Vorbereitung

nicht geplant

Grafik: 82% Sound: 79% Schwierigkeit: schwer





#### COMPUTER-SPIELE

## DER GEIST IN **DER MASCHIN**

ie Kriege der Zukunft werden in dem Supercomputer "Simulcra" ausgetragen, der ein elektronisches Schlachtfeld simuliert. Diese künstliche Welt können exzellente Piloten mit einem speziellen Fahrzeug betreten - der Science-fiction-Streifen "Tron" läßt schön grü-Ben. Eines Tages passiert mit Simulcra ein Malheur, das auch schon manch ehrbaren Heimcomputer lahmgelegt hat: Ein Virus befällt das Svstem. Als Folge werden die insgesamt 30 Kampfszenarien von roten Energiebarrieren abgeschirmt. Indem er die Generatoren abschießt, welche die Barrieren aufrechterhalten, könnte ein geschickter Pilot die Energiesperren vernichten und Simulcra wieder unter Kontrolle bringen. Doch dazu

muß er sich in allen 30 Levels mit den Verteidigungsanlagen anlegen - und Simulcra ist darauf programmiert, Euch die heißeste Elektronenschlacht Eurer Pilotenkarriere zu liefern.

Das Gefährt, mit dem Ihr Einlaß in das simulierte Schlachtfeld findet, nennt sich SVR, Ihr könnt mit ihm in einer Art Panzer-Modus auf dem Boden herumtuckern, aber auch ein paar Flügel ausfahren und dank einer Prise Extraschub eine kurze Runde in der Luft drehen. Die 30 Levels sind in sechs Zonen mit je fünf Abschnitten unterteilt. Habt Ihr eine neue Zone erreicht, könnt Ihr später an dieser Stelle auch dann weiterspielen, wenn alle Leben verbraucht wurden. Das bizarre Szenario der simulierten Kampfzonen wird in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt. Zu Euren Gegnern gehören sowohl Bodengeschütze als auch herumsausende Panzer und Angreifer aus der Luft. Ihr beginnt die Mission mit unversehrten Schutzschilden und der unverzichtbaren Bordka-



Ein Virus hat die roten Barrieren verursacht, die den Supercomputer Simulcra lahmlegen (ST)



Sie befinden sich hier: Ein Blick auf die Übersichtkarte (ST)

Programmierer scheinen den Kinofilm "Tron" zu mögen Die Generatoren und "Desintegrier-Bolzen" kommen mir sehr bekannt vor. Ein Lob der Grafik, sie ist enorm schnell und gibt dem Spiel einen Hauch gepflegter Hektik. Manchmal

wird's fast zu flott, denn während noch eine Chance, gezielt zu bal- dings recht anspruchsvoll



lern. Simulcra ist sicherlich nicht die Spitze des 3D-Action-Genres, aber ein würdiger Vertreter. Wer Interphase mochte, wird bei Simulcra seinen Spaß haben. Ein kleiner Nachteil Das Spiel ist nicht sonderlich umfangreich Man kommt ohne grö-

Bere Schwierigkeiten in den vierder Gleiter dreht, hat man kaum ten Level; danach wird's aller-



Am Ende der Vektor-Autobahn lauert ein Geschütz (ST)

none, die Euch im ganzen Spiel erhalten bleibt. Doch ganz ohne Extras muß man sich nicht durchschlagen; einige Gegner hinterlassen bei ihrer Vernichtung wertvolle Kap-seln. Für viel Übersicht sorgt der Radarschirm, der am unteren Bildrand eingeblendet werden kann. Hohe Durchschlagskraft zeichnen die Raketen aus, die in Verbindung mit einem Zielsystem auch den robustesten Gegnern das Fürchten lehren. Mit einem ECM-System hålt man sich wiederum gegnerische Raketen vom Leibe, "Speed ups" machen Euer Gefährt schneller sowie wendiger, und die recht großzügig verstreuten Extraleben kann man bald out gebrauchen.

Was beim Konkurrenzspiel "Rotox" furchtbar in die Hose ging, klappt bei Simulcra wie geschmiert: Die Mischung aus berechneter 3D-Grafik und Baller-Spielprinzip Die Grafik ist nicht nur angenehm schnell. sondern auch atmosphärisch hervorra-

gelungen. Farbwahl, Schattierungseffekte und partikelstrotzende Wonne-Explosionen sind eine Augenweide; man nimmt dem Spiel sogar die abstruse Hintergrundstory ab und hat das Gefühl, durch eine elektronische Welt zu flitzen. Die-



schalten zwischen Flug- und Boden-Modus und die Orientierung in den Vektorlabyrinthen addieren sich zu einer adretten strategischen Prise, die Simulcra zu einem der geistreicheren Actionspiele macht. Auf jeden Fall einmal anspielen



Genre: Action

Hersteller: Microstyle, Zirka-Preis: 85 Mark

AS-DOS nicht geplant

Grafik: 77% Sound: 68% Schwierigkeit: leicht

**AMIGA** 

in Vorbereitung

C 64 nicht geplant





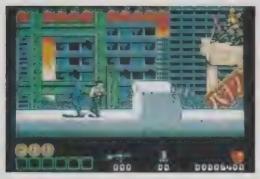


Bin schon unterwegs!









Hier fliegt täglich frisches Blei aus eigener Herstellung (Amiga)



Da lacht der Zahnarzt: Jede Plombe vibriert (Amiga)

#### WIDERSTAND IST ZWECKLOS

ind wirklich so viele Wissenschaftler verrückt, wie es in den Hintergrundstorys zu Computerspielen der Fall ist? Wenn ja, dann müßte man hinter jedem zweiten Akademiker einen üblen Schurken wie "King Crimson" vermuten. Auch ohne Promovierung plant dieser wahnsinnige Forscher die Eroberung der Erde; nur die furchtlosen Jungs des mitternächtlichen Widerstands stellen sich ihm entgegen. "Midnight Resistance" nennt sich die Umsetzung eines Data East-Automaten. In insgesamt neun, meist horizon-

tal scrollenden, Levels steuert Ihr einen furchtlosen Kämpfer, der sich den Helfershelfern von King Crimson entgegenstellt (bei Amiga-Version dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig ran). Am Ende jedes Levels darf man bis zu zwei Extrawatten erwerben, die gegen Schlüssel eingetauscht werden. Bei all der Knallerei müßt Ihr flei-8ig klettern und krabbeln, wobei die Steuerung Manöver wie die Änderung des Schußwinkels erlaubt. Wenn alle drei Leben verbraucht sind, dürft Ihr fünfmal mit Continue weitermachen.

Uberdurchschnittlich gut gelungen Midnight Resistance haucht der alten Spielmasche mit dem wild um sich ballernden Einzelkampfer neues Leben ein. Die Extrawaffen sind abwechslungsreich

und die Levels voller Überraschungen, wenn auch teilweise etwas kurz geraten. Vor allem die Amiga-Versi-



on mit dem Zwei-Spieler-Modus wirkt wie aus dem Ei gepellt, lediglich die kontrastarme Farbwahl stört Auf dem Atari wird der Spielspaß dadurch geschmalert, daß erst gescrollt wird, wenn sich Eure Spielfigur dem Bildrand nå-

hert. Unterm Strich ein grundsolider, vor allem auf dem Amiga gut spielbarer Actionreißer

Genre: Action

Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

AS-DOS

nicht geplant

Grafik: 73%

**ATARI ST** 

Grafik 67 % Sound: 51%

Schwierigkeit: schwer

**AMIGA** 70%

Sound: 68% Schwierigkeit: mittel

#### in Vorbereitung

#### GASSENHAUER

alto links. Fußtritt rechts: Im ungesüßten "Double Dragon"-Prügelstil dürft Ihr Euch bei "Shadow Warriors" durch sechs Levels holzen. Held des Geschehens ist ein elegant verschleierter Kämpfer, der sich mit exquisiten Ninjitsu-Techniken zwielichtige Hinterhöfe haut. Hier lungern die Diener eines grauenvollen Dämons herum, der am Ende des letzten Levels wartet. Seine Helfershelfer haben die Gestalt der ganz alltäglichen Typen, die man nach Vorstellung der Programmierer in jedem besseren Großstadt-Slum trifft:

Finstere Schläger mit Eishockeymasken, bärtige Gesellen, die mit Baumstämmen um sich werfen und viele andere nette Leute tummeln sich auf dem Asphalt. Mit den prügelspielüblichen Sprüngen, Hieben und Tritten gebt Ihr den zahlreichen Angreifern Saures, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Geht beim Gerangel eine Kiste oder ein Mülleimer zu Bruch, taucht oft ein Extra auf. Neben Punkten, Zusatzenergie und Bonusleben winkt ein Schwert (ein stichhaltiges Argument...)

Ich bekenne mich Der Sinn des Lebens liegt meiner Meinung nach nicht unbedingt sich mit Dutzenden von Sprites gleichzeitig herumzuprügeln, selbige durch die Gossen zu wirbeln und fleißig Kopfnusse zu kas-

sieren. Nichts gegen knackiges Actionspiel, aber



wirren, maßig spielbaren und übertrieben schweren "Prügel-für-alle"-Programme, deren Unterhaltungswert dem grafischen Aufwand nicht gerecht wird. Die Schurken sehen schön schurkig aus und die Steuerung hat ein

paar schicke Manover zu bieten, aber auf Dauer ist das Spiel zu Shadow Warriors ist eines der simpel, konfus und dumpf

Genre: Action Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

s-Dos nicht geplant

Vorbereitung

Grafik: 70% Sound: 53% Schwierigkeit: schwer

**ATARIS** C 64

in Vorbereitung





Die bunte Welt der Zukunft (Amiga)

#### **LOST IN SPACE**

### arblade

abstammenden Cephalhydras, haben die Erdlinge fast gänzlich ausgerottet. Unsere Aufgabe ist es, im Sauseschritt durch das All zu düsen und die Monster zu vernichten. Natürlich nicht mit irgendeinem Second-Hand-Raumschiff, sondern mit der "Starblade", dem Besten, was die Menschheit an Waffentechnologie zu bieten hat. In der Raumschiffzentrale wählen wir über Menüs den nächsten Zielstern an und gehen dann mit "Hyper-Space" auf die Reise. Natürlich halten die

nadenlose Außerirdi- Aliens gar nichts davon und sche, die von Insekten sparen nicht mit Laserschüssen, die wir in einer Actionsequenz abwehren müssen. Neben dem Blick aus der Frontscheibe unseres Flitzers bietet "Starblade" auch noch ausgedehnte Spaziergänge durch die leeren Korridore des Raumers. So kann man den Maschinenraum besuchen und defekte Mikrochips austauschen. Mit einem Shuttle landet man auf den Planeten. Dort metzeln wir mit einem Laserschwert Insekten-Sprites und treiben Handel mit freundlichen Au-Berirdischen.

So ein Ärger! Wieder wurde eine gute Spielidee im All zu Schanden geflo-gen. Dabei hätte "Starblade" ein prima Action-Adventure werden können: Handel mit Rohstoffen und High-Technologie, Kämpfe mit Außerirdischen und

aus). All diese guten Zutaten

wiegen aber nicht den zähen Spielfluß auf. Man läuft im Schiff herum, besteigt das Shuttle, landet auf diversen Planeten und kämpft mit dem Laserschwert. Nächster Planet - dasselbe Spiel, Dieses grafisch aufgebla-

39%

eine sehr stimmungsvolle Gra- sene Minimal-"Elite" ist so fik (Jeder Planet sieht anders spannend wie ein Schwarzes Loch im All.

> Genre: Action-Adventure Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

IS-DOS 39% Grafik: 60% Sound: 38%

ATARIST 39%

Schwierigkeit: leicht

Grafik: 65% Sound: 41% Schwierigkeit: leicht

Schwierigkeit: leicht C 64

nicht geplant

AMIGA

# Nur fliegen ist schöner...



Hartmut Woerrlein Cockpit

Der Autor kennt selbst viele Lander dieser Erde aus der Vogelperspektive. Er ist deshalb besonders engagiert, um Ihnen mit dem Flugsimulater III von Microsoft diese Welt lebendig zu machen. Sie lernen die Grundzuge des Fliegens, Navigation, Kartenlesen, den Umgang mit Wind und Wetter und vieles mehr, Alles vom Sitz des Piloten aus - im Cockpit einer kleinen Piper oder eines zweistrahligen Business-Jets ISBN 3-89090-341-X DM 49,-

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.





#### COMPUTER-SPIELE



Im Panzer hålt mich keiner auf (MS-DOS/VGA)



Oh Libero, we bist du? (ST)

#### SPASS-QUINTET

### **Future Classics**

wenn im Sommer die ve dargestellten Labyrinthen Sonne vom Himmel sammelt man Disketten und brennt, dann ist die Zeit der kleinen und einfachen Spiele, bei denen man sich nicht das Gehirn zermartern muß. Die Spielesammlung "Future Classics Collection" bietet gleich fünf davon, "Blockalanche", eine Mischung aus "Tetris" und "Blockhole" lädt zum Grübeln ein. Bei 'Lost'n Maze" düst man durch ein 3D-Labyrinth und sammelt unter Zeitdruck Schätze ein. Bei "Diskman" und "Diet Riot" stand offensichtlich "Pac Man" Pate. In zwei aus der Vogelperspekti-

sammelt man Disketten und Diätnahrung auf, ohne sich dabei von gefräßigen Monstern und fetten Hotdogs erwischen zu lassen. In "Tankbattle" schließlich schaut man von oben in einen Sandkasten und liefert sich heiße Gefechte mit dem Computer oder einem menschlichen Gegner. "Future Classics Collection" bietet AdLib-Sound und unterstützt alle Grafikkarten. Drei unterschiedlich starke Computergegner sorgen für zusatzliche Motivation, den Highscore in neuen Höhen zu treiben.

Die "Future Classics Collection' macht einen Riesenspaß. Endlich mal eine Spielesammlung. dia auch im Detail überzeugen kann und einen durchdachten Eindruck macht Das gilt sowohl für die Steuerung als

auch für das Spieldesign. Die geboten, aber für ein flottes Computergegner sind eine Spielchen zwischendurch ist echte Herausforderung, wenn diese Sammlung allemal gut



kein zweiter Mitspieler zur Hand ist Besonders "Tankbattle" habe ich Gefallen gefunden. Wenn man den Panzer eines Kumpels verschrottet. dann kommt Freude auf Naturlich wird keine Langzeitmotivation für Monate

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 70 Mark

62%

Sound: 47%

Grafik: 46% Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST** 

nicht geplant

**AMIGA** 

nicht geplant

#### 2 X 11 IN 3D

### Soccer Challen

as hat "International Soccer Challenge" zu bieten, um sich von den zahlreichen anderen Vertretern des Kicker-Genres abzuheben? Antwort: die dritte Dimension. Betrachtet man die Fußballer-Sprites bei Sport-Simulationen in der Regel von oben oder von der Seite. zeigt Soccer Challenge das Spielgeschehen in ausgefüllter 3D-Vektorgrafik. Ihr seht den Platz aus der Sicht eines Spielers. Rennt man z.B. auf das Tor zu, wird es allmählich größer. Ihr könnt entweder die Fußball-WM 1990 nachspielen oder in der Super-Liga

starten, in der sich 16 internationale Spitzenclubs im Punktspiel-Betrieb messen. Der Spielstand kann zwischendurch gespeichert werden. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und zwei Spiel-Modi: Entweder steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist oder einen bestimmten Kicker, der Zuspiele der computergesteuerten Kameraden anfordern kann. Wichtige Standardspielzüge wie Ecken. Elfmeter oder Pässe dürfen auch geübt werden. Ein Zwei-Spieler-Modus mußte wegen der Grafikdarstellung entfallen.

Die Grafik let schnell, die Steuepassabel, doch der Spielwitz kommt nicht mal in die Nähe eines **UEFA-Cup-Platzes** Fußball mit 3D-Perspektive mag eine tolle Idee sein, aber die Spielbarkeit von Soccer Challenge

erreicht nicht die Qualität der lings und gibt die Kombinabesseren zweidimensionalen tionsversuche auf. Es fehlt an Konkurrenztitel wie



oder 'Kick Off 2". Der Haken am 3D ist in diesem Fall die eingeschränkte Übersichtlichkeit. Das ständige Linsen zur Karte am rechten Bildrand hat mich generat; schon bald verlegt man sich auf ellenlange Dribb-

"Emlyn spieltechnischen Finessen.

Genre: Sportspiel Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 85 Mark

AS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

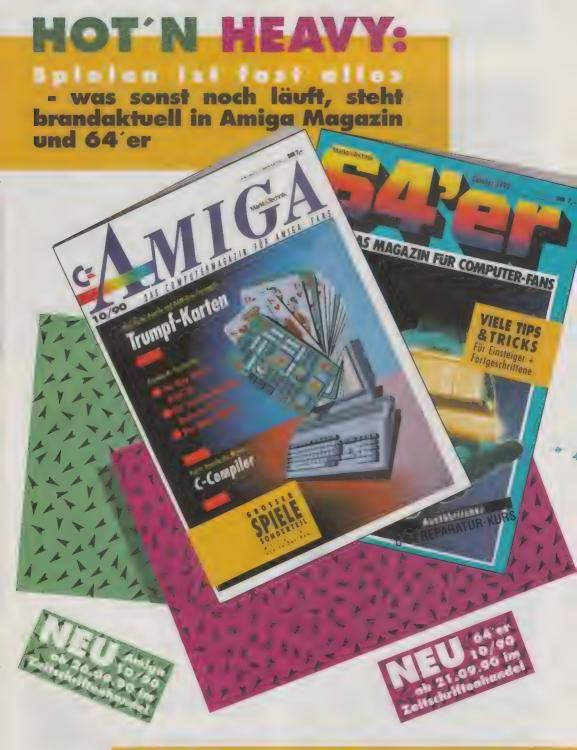
ATARIST 42%

Grafik: 67%

Schwierigkeit: leicht

C 64 nicht geplant



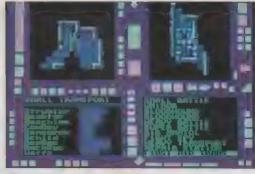


Holt Euch die beiden - beim Händler oder am Kiosk!

Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.



Hilfe, die Polygone greifen an! (Amiga)



Hilfe, wo stecken meine Robots? (Amiga)

#### 3D-SALAT

reidimensionale Rennspiele sind im Augenblick unter Programmierern besonders beliebt. Auch bei "Matrix Marauders" von Psygnosis dürfen wir uns in Vektorlandschaften tummeln. Wieder einmal steht das ultimative Rennspiel der Galaxis auf dem Programm. In unserem superschnellen Gleiter werden wir in der "Arena ohne Wiederkehr" abgesetzt und treten gegen die fixesten Jungs der Milchstraße an. Aber nicht nur Schnelligkeit und fahrerische Qualitäten sind auf der Polygonstrecke gefragt; es heißt

mal wieder "lasern" und metzeln, was das Zeug hält. Nur wenn wir unter den letzten drei Überlebenden sind, haben wir die Strecke geschafft und dürfen den nächsten Abschnitt befahren. Ist eine Ebene abgeräumt, können wir während des Boxenstopps unseren anfangs noch etwas kümmerlichen Gleiter tüchtig aufmotzen. Unterschiedlichste Bewaffnung ist ebenso im Angebot wie stärkere Motoren und eine härtere Panzerung. In der Reparaturbox werden Dellen in unserer Maschine schnell wieder ausgebeult.

Mal was Neues: ein Spiel für Mutanten (zur Steuerung unserer Blechbuchse wäre ein dritter Arm angebracht). Mit rechtem und linkem Arm bedienen wir Steuerung und Feuerknopf, der dritte Arm schaltel auf der

Tastatur, Zielerfassung, Sprung und Zentrierung der Optik ein. Die Spieletester mussen wahre Könner ihres



Fachs gewesen sein Auch daß man dauernd von hinten beschossen wird. trägt nicht gerade zur Spielfreude bei. Ruckzuck ist der Gleiter in Fetzen. ohne daß man überhaupt einen Gegner zu Gesicht bekommen hat. Da kann

ein echter Marodeur nur vor Wut in das Armaturenbrett bei-Elsenn

Genre: Action Hersteller: Psyclapse. Zirka-Preis: 65 Mark

AS-DOS nicht geplant

**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 48% Sound: 39% Schwieriakeit: schwer

32%

C 64 nicht geplant

#### ROBOTER-RANDALE

ereit für einen Trip in eine trostlose Zukunft, wo sich Armeen ferngesteuerter Roboter Tag für Tag in den Korridoren gigantischer Gebäudekomplexe erbitterte Gefechte liefern? Ihnen, wahlweise auch einem zweiten Spieler, fällt die Aufgabe zu, das Kommando über eine der beiden Seiten zu übernehmen und so die Aktionen von bis zu 100 der aggressiven Blechkumpel zu koordinieren. Vor Beginn des Gemetzels stellen Sie sich Ihre Armee selbst zusammen. Dabei können Sie auf verschiedene Robotertypen zurückgreifen. Außerdem haben Sie Möglichkeit. die eigene Kampfroboter zu entwerfen bzw. die Eigenschaften schon vorhandener zu modifizieren. Selbst das Schlachtfeld kann man nach eigenen Wünschen erstellen. Haben beide Truppen Aufstellung genommen, stehen jedem Spieler zwei Windows zur Verfügung. Das erste zeigt stets den Kartenauschnitt, der im Bereich des angewählten Roboters liegt. Im zweiten befindet sich ein Befehlsmenü, mit dem Sie jeden Roboter individuell ansprechen können.

Die zahlreichen Editorfunktionen die Roboter und das Schlachtfeld sind es, die dieser sonst leider recht farblosen Konflikt-Simulation Tiefe geben. Phantasievolle Naturen mit einem Faible fürs Taktische werden wahrschein-

lich trotzdem einige Stunden auch auf die Strategiefans untor und Spiel relativ einfach zu schreckend wirken



handhaben sind. Das Handbuch ist in Deutsch und läßt nur eine Aufstellung der Grafik-Icons für die verschiedenen Robottypen vermissen. Fraglich nur, ob die biedere Grafik und das Fehlen jeglicher Musik und Soundeffekte nicht

Spaß daran haben, zudem Edi- ter den Amiga-Besitzern ab-

Genre: Strategie Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 65 Mark

IS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** nicht geplant

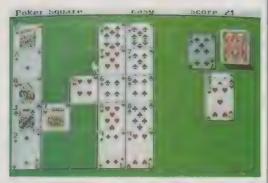
AMIGA

46% Grafik: 24% Sound: 0% Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant





28 Patience-Varianten auf nüchternen Magen (MS-DOS/EGA)

#### ES IST ZUM HOYLEN

rage: Wieviel Varianten des Kartenspiel-Zeitver-treibs "Patiencen legen" bringt ein zu allem entschlossener Programmierer auf zwei Disketten unter? Antwort: 28. Bei "Hoyle Book of Games Volume 2: Solitaire" dreht sich alles ums einsame Kartenablegen. Für jede der 28 Varianten gibt es zwei Schwierigkeitsgrade. Die Regeln werden im Handbuch sowie auf dem Bildschirm erklärt (allerdings nur in Englisch). Abgesehen davon, daß die Computer-Karten werden, wenn man heftig

aufs Blatt niest, bietet diese Software-Adaption keine sonderlichen Vorteile gegenüber dem "richtigen" Patiencenlegen. Fürs gekonnte Kartensortieren werden zwar Punkte spendiert, doch an simple Motivationsheber wie eine High-Score-Liste hat niemand gedacht. Rechnet also lieber nicht nach, wie viele Kartenspiele Ihr anstelle des recht teuren Programms kaufen könntet.

Die PC-Version läuft mit 512 KByte RAM sowie Hercules-. CGA-, EGA- und VGA-Karten nicht vom Winde verweht (nutzt aber lediglich die EGA-Farbpalette aus).

Nachdem das erste Hoyle-Programm eine recht nette Mischung aus verschiedenen Kartenspielen gegen witzige Computergegner bot, zeichnet sich der Nachfolger durch markerschütternde Langeweile

aus. Patiencen legen in 28 wenig erregenden Varianten, bis einem die Spielkarten aus der Nase rieseln -



von einem über 100 Mark teuren Programm erwarte ich eigentlich mehr. Die Frage, wer dieses Spiel kaufen soll, scheint auch den Hersteller tief bewegt zu haben. Auf der Packung befindet sich der verzweifelte Hinweis

"Läuft toll auf Laptops! Die perfekte Art, sich während Flugreisen die Zeit zu vertreiben

Genre: Denkspiel Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 100 Mark

is-Dos 30% Grafik: 34 % Sound: 40 %

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST** in Vorbereitung

**AMIGA** in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

# Wissen ist der beste Schutz.



Schöneburg/Heinzmann/Namyslik Computer-Viren

Die Autoren, alle drei Experten für Datenverarbeitung und Datensicherheit, geben ein umfassendes Bild uber Funktionsweise und Verbreitung, über Schäden und Risiken dieser modernen Technologie-Seuche. Sie zeigen aber auch Sicherheitslucken und beschreiben die Schutzmoglichkeiten, die heute zur Verfügung stehen. Ein Buch, das nicht erst durch Schaden klug machen soll ISBN 3-89090-261-8 DM 59.-

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.





#### **POWER TESTS** COMPUTER-SPIELE



#### Last Ninia II

Anfang 1988 durfte der letzte Ninja auf dem C 64 New York von allerlei Ge sindel befreien, jetzt können sich auch die Besitzer anderer Systeme an diesem 3D-Arcade-Adventure versuchen Am Spielprinzip und an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung hat sich nichts geandert. Grafik, Musik und Soundeffekte wurden leider nur geringfügig aufge peopt. Wer's damais gemocht hat, kann ja in den 90er Jahre-Ninja noch mal reinspielen, mir persönlich kommt er zu spåt

Genre: Action-Adventure Hersteller: System 3 Zirka-Preis: 85 Mark

**AMIGA** Grafik: 58%

52% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



#### Pipe Rider

Liebe Leute, das ist nicht mehr zeitge recht. Für ein Ballerspiel Baujahr '90 ist "Pipe Rider" eindeutig zu schlicht und viel zu eintönig. Ein paar windige Extras und mehrere Feindformationen reichen nicht aus. Das angestaubte Spielprinzip (bis zu zwei unterschiedlich plazierte Ka nonen feuern auf eine Kette von herein sturzenden Aliens - Scrolling? Nein, dankel) sorgt schon nach wenigen "Game Overs" für ausgeprägte Lange weile. Lieber spiel' ich das allehrwürdt oe "Space Invaders". ma

Genre: Action Hersteller: Magic Soft Zirka-Preis: 60 Mark

**AMIGA** Grafik: 26% Sound: 25%

Schwieriakeit: mittel



#### ice Man

Satte fünf Disketten braucht der Geheimagent für seine Mission. Man kann sich denken, was einen erwartet, wenn man keine Hard-Disk hat: die gute, alte "Diskettenwechselorgie". Spielerisch ist alles beim alten geblieben. Nur ist der gute Agent etwas fußlahm; sobald eine Animation in seine Nahe kommt, wird er zur Schnecke. Wen längere Ladezeiten nicht stören, bekommt ein recht komplexes Adventure mrt interessantem Spionage-Flair und netten Soundeffekten - 1 MByte braucht man dazu. al

Genre: Adventure Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 110 Mark

AMIGA 72% Sound: 65% Grafik: 73 %

Schwieriakeit: mittel



#### **Dynasty Wars**

Beim Sippenkrieg bleibt in "Dynasty Wars" kein Säbel trocken. Vom Pferd aus metzelt man acht farbenprächtige Levels lang die Schergen des bösen Nachbarclans nieder. Magische Extra kräfte vom Feuersturm bis zum gezielten Steinschlag helfen in brenzligen Situa tionen. Die Amiga-Umsetzung ist ein getreues Ebenbild der in Ausgabe 8/90 ge testeten ST-Version. Das reichlich lahme Scrolling ist allerdings eine Beleidigung für jeden Amiga. Spielerisch bleibt Dynasty Wars ein Fall fürs Mittelfeld. hi

Genre: Action Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

AMIGA 52% Grafik: 64% Sound: 63%

Schwierigkeit: leicht



#### Thunderstrike

Pfui! Da schaffen es die Programmie rer, Schneckengrafik und Ruckanimation auf dem Amiga hinzuschludern Da ist das PC-Vorbild um Klassen flotter (dabei ist eigentlich der PC bei schnel len Actionspielen gehandikapt). Außer dem kann man nur noch mit der Maus stevern, was einen schnell zum Fluchen bringt, denn mit der Tastatur ging's deutlich präziser - und das ist hier zum Uberleben essentielt. Wie man so bei diesem schweren Spiel höhere Levels schaffen soll, ist mir schleierhaft.

Genre: Action Hersteller: Millennium Zirka-Preis: 85 Mark

**AMIGA** 55% Grafik: 65% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



#### King's Quest IV

Die Abenteuer mit der schmuck be zopften Königstochter Rosella gibt's jetzt auch auf dem Amiga. Im Gegen satz zur piepsigen PC-Version hat man den Sound kräftig aufgepeppt: Die Vöglein zwitschern, das Einhorn scharrt und die Zwerglein hämmern gar aller liebst. Doch das braucht leider Ladezeit und mindestens 1 MByte RAM, so daß man fluchend auf das nächste Bild war tet. Eine Hard-Disk ist empfehlenswert. Das Adventure selbst ist witzig, einen Test findet thr in POWER PLAY 3/89 al

Genre: Adventure Hersteller: Sierra Zirka-Preis: 100 Mark

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 72% Grafik: 77% Sound: 56 %



#### Labyrinth

"Warum? Warum nur... lauten die letzten Worte der Anleitung. Dem ist ei gentlich nichts mehr hinzuzufügen Man kurvt allein oder zu zweit mit einem Klotz (fuzzlig & fürchterlich) durch ein Labyrinth (wie spannend...) und sucht

den Ausgang (Ooh!). Danach er scheint ein neues Labyrinth (Ah! Toller Einfall!) Wer nicht schon vor dem ersten Ausgang schnarcht (Vor Langeweile? Vor Wut?), stößt auf ein bis zwei Extras ("Aha, zurück zum Anfang - nett!") und Sackgassen en masse. Gemein.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Magic Soft Zirka-Preis: 60 Mark

AMIGA 10% Grafik: 15% Sound: 31 %

Schwierigkeit: mittel



#### **Conquest of** Camelot

Sierras Adventure "Conquest of Camelot" kommt nun auf sechs Disketten auch für den Amiga daher. König Arthus auf der Suche nach dem Heiligen Graf In alter Sierra-Tradition wandert man durch die Landschaft, löst recht schwe re Rätsel und unterhält sich mit den anderen Figuren. Gehobene Adventure-Kost für den prallen Geldbeutel. Ohne 1 MByte RAM lauft auf dem Amiga allerdings keine Gralssuche ab.

Genre: Adventure Hersteller: Sierra Zirka-Preis: 133 Mark

AMIGA 70% Grafik: 76 % Sound: 65%



# SOFTWARE

#### Grafik



64'er Extra Nr 1: The Best of Grafik konvertor Besteli-Nr 38701 DM 49,90°



64'er Extra Nr 2. The Best of Grafik Tolle Grafik-Erweite-Bestoll-Nr. 38702 DM 39,90°



64 er Extra Nr 3. The Best of Grafik Grafik und Spiele 3-D-Trickfilm Apfel männchen Super-DM 39,90°



64'er Extra Nr 17: Aus der Wunder-welt der Grafik DM 49.-



64 er Extra Nr 18. Das Beste aus der Welt der Grafik

DM 49,-

#### Spiele



64 er Extra Nr. 4 Abenteuer-Spiele DM 29.90*



64 er Extra Nr. 15. Abenteuer-Spiele

DM 39,-

#### **Anwendungen und Utilities**



64 er Extra Nr. 21: Spiele

21.04(



DM 49,-



64 er Extra Nr. 20

DM 49



64 or Extra Nr. 10

DM 39. -



64 er Extra Nr. 6: The Best of Floppy-Tools

DM 49,-



64 er Extra Nr. 7. Programmier-Utilities DM 39,-*



64'er Extra Nr 12: GSF-System

DM 49,-*

64 er Extra Nr. 14: The Best of Anwendungen

DM 49.



64 er Extra Nr. 19: The Music-Assembler DM 49,-



64 er Extra Nr. 22: DM 49,-





128er Extra Nr



DM 49,-



DM 49,-

Markt&Technik

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhandler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser



#### **Red Storm Rising**

Jelzt gehl's mit dem Amiga "abwarts".

Die U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" ist da. Gegenüber der PC-Version wurde der Sound aufgebessert, sonst ist alles beim aften geblieben. Und das ist gut so, denn das Spiel nach dem Roman von Tom Clancy spielt sich wahn sinnig spannend. Wer sich von der schlichten Gräfik nicht abschrecken läßt und auf exquisite Strategie, harte Gegenspieler und hitzige taktische Gefech te nicht verzichten will, sollte sich das Programm zulegen.

Genre: Simulation Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

85%

Grafik: 66% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar



#### Turn it

Lobenswert: Die PC-Version des Tüftelspiels "Turn it" spielt sich genauso gut wie die Amiga-Version. Immer noch geht's darum, unter Zeitdruck Stein chenpaare auf einem Spielleid abzubau en – natürlicht machen ein paar Son derregeln das Leben schwer. Ein oder zwei Spieler können antreten, es gibt dere Schwerigkeitsstufen. Turn it lessell mit Sicherheit einige Zeit an den Bild schirm. Das Programm unterstützt VGA; EGA; CGA und Heroules-Karten und kommt mit 512 KByte RAM aus. all

Genre: Denkspiel Hersteller: Kingsott Zirka-Preis: 40 Mark

MS-DOS

80%

Grafik: 63% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar



#### Last Ninja II

Auch die STVersion von "Last Ninja II" ist anscheinend so onahe wie möglich an dem G 64-Original gehalten. Die Grafik und die wenigen Soundeffekte sind einigermaßen ordentlich, die Hinter grundmusik schaltet man jedoch am besten ab. Was über den geningfügig schöneren Amiga-Ninja an anderer Stel le geschrieben wurde, gilt auch für diese Version, die übrigens zwei ganze Disketten füllt. Als Konvertierung akzeptabel, als Spiele-Neuerscheinung gerade noch Durchschnitt

Genre: Action-Adventure Hersteller: System 3 Zirka-Preis: 85 Mark

ATARIST 51%

Grafik: 58% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



#### Sim City

Auf Amiga und PC sorgte die originet le Stadt-Simulation "Sim City" bereits für velk Kritikerlob und draile Verkaufszahlen. Spielerisch hat sich auf dem Atari nichts geändert: Als Städteplaner und Bürgermeister müßt Ihr eine Metro pole entwerfen, in der Wirtschaft und Nahverkehr funktionieren und die Urmweltverschmutzung nicht die halbe Be völkerung zum Wegziehen veranlaßt. Ein es starke Umsetzung, die aber leider nicht die hochsauflösende Edelgrafik der PC/EGA-Version bietet

Genre: Simulation Hersteller: Maxis/Infogrames Zirka-Preis: 100 Mark

Grafile: 54% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel



#### Thunderstrike

Das darf doch nicht wahr sein! Auch wenn der Amiga grafisch ein wenig mehr kann als der Atari ST, darf bei der Umsetzung doch nicht eine derartige Farbarmut herauskommen! Zusatzlich krankt. "Thunderstrike" an denselben Symptomen wie die Amiga-Version Dank "Nur Maus". Steuerung ist der Gleiter viel zu schwammig zu kontrollie ren. Dazu kommen Ruckel-Scrölling und ein etwas zu happiger Schwierigkeitsgrad. Nicht gerade eine gelungene Umsetzung der PC-Version.

Genre: Action Hersteller: Millenium Zirka-Preis: 85 Mark

ATARIST 55%
Grafik: 63% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



#### Rotox

Der rasant robierende Roböter aus dem Actionspiel "Rotox" treibit nun auch sein Unwesen auf MS DOS-PCs. Leider bleibt's auch hier beim mangel halten Actionspiel, das nur durch den grafischen Dreheffeld des Bildschirms beeindrucken kann. Die Grafik sieht un ter VGA erträglich, unter EGA und CGA dürftig aus. Für meinen Teil kann der Rotox-Roböter verrosten. Wer ein zürftiges Ballerspiel für seinen heimischen PC sucht, sollte lieber auf das viel bessere "Xenon 2" zurückgreifen. mh

Genre: Action Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 40 % Grafik: 58% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel



#### F19 Stealth Fighter

Schneller als das AT-Vorbild und mindestens genausogut spielbar — die Programmerer haben sich nicht darauf be schränkt, das Programm einfach "rüberzuziehen", sondern eine sehr gute eigenständige Version programmiert Am Spielverlauf selbst hat sich nichts geändert: aufsteigen, Bombe werfen, Gegner anstürmen, heimfliegen. Wer eine anständige, komplexe Flugsimula tion mit dem inzwischen nicht mehr so geheimen Stealth-Bomber sucht, wird durchaus anständig bedient.

Genre: Simulation Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 100 Mark

Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 72 %
Grafik: 78% Sound: 25%
Schwierigkeit: einstellbar





Amiga- und ST-Umset zungen der genalen Geschicklich keits Grübelet "Klax" bietet auch die MS-DOS-Version unengeschränkten Spietspaß. Alle Gräfikmodi werden un terstützt (von Hercules bis VGA). Wer auf Denkspiele mit GeschicklichkeitsTouch steht, der kommt an Klax nicht vorbei Der Sound war in unserer Testiversion leider noch nicht eingebaut.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Tengen/Domark Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 89% Grafik: 53% Sound: --%





#### Treasure Trap

Auch PC-Besitzer können jetzt in die Tiefen des Atlantiks abtauchen und auf Schatzsuche gehen. In einem Schiffs wrack muß man so viele Goldbarren aufsammeln, wie es geht. Krabben Quallen und anderes Unterwassergetier gilt es natúrlich zu vermeiden. Leider hält sich, wie bei der Amiga-Version, auch auf dem PC die Spannung in Gren zen. Da helfen auch VGA-Grafik und AdLib-Sound nicht weiter Spielspaß auf Tauchstation.

Genre: Adventure Hersteller: Electronic Zoo Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 43%

Schwierigkeit: mittel

Grafik: 62% Sound: 40%



#### Bloodwych

Respekt, meine Herren! "Bloodwych auf den Commodore 64 un auseizen war sicher nicht leicht. Zwar inussen beim 64er aus Spelchergrunden auf ein paar Dungeontevels verzichtet werden und die Bedienung wurde etwas verein facht aber ansonsten it be dem Spiel alles dran und drin Dreidimensionale Labyrinthe Lefe Monster and sogar der Zwei-Spieler-Modus ist da. Für C64 Rollenspieler ist Bloodwych eine gelun gene Adaption.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Imagework Zirka-Preis: 65 Mark

C64

Grafik: 72% Sound: 8% Schwierigkeit: mittel



#### **Dynasty Wars**

Das ber Hene Actionspiel markt jetzt auch dem C 64 die Pferde scheid Diese Umsetzung von Dynasty Wars' komb niert das Hauptmanko der 16 Bit Versio nen (måßige Spielbarkeit) mit betont schlichter Grafik. Außerdem wird auf dem C 64 nicht dauernd gescrollt, son dern quasi von Bild zu Bild umgeblen det. Ganz nebenbei flog auch der Zwe-Spieler-Modus raus. Diese schlamp ge-Version könnt Ihr ruhigen Gewissens vergessen

Genre: Action Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

Grafik: 33% Schwierigkeit: mittel



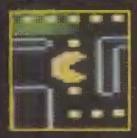


durch , ele strate gische var anten hur still ergictige Speprop of a Automatentity song jett" a. ... a... den C 64 for fronte che Gribestunder. Die Arme Leute Grafik ist tie idienem Schrie Idenkerspiet Nebensache was zahit ist die motivie rende Idee

Genre: Denkspiel Hersteller: Tengen Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

Grafik: 38%

















# (aus Fort Appcalypse ) Flapp Happ Happ Stundenlang Flapp Happ Happ Flapp Happ

Ver Flattermann

Frapp-lapp-dapp Studientang Frapp-lapp Frapp-dapp flapp brachte uns zur Verzweib-lung. Die Eingesperitan wallten wir ja retten, aber das Returenge-rausch war schwer zu ertragen. Im Labyrinth kurven, Barrieren zerhal-ten auf Ptattformen Langen. lern auf Plattformen landen al-les pxelgenaue Maßarheit. Mit ei-nem hich gehandeltan POKE war das Spiel gerade zu schaffen, von 255 Leben verbriet man 254 Motto: Abheben

(aus Pac Man Ms Pac Man

Pac Manta Pac Land )
Romanisch war s das erste
Mai In der heimischen Kneipe
dem seitsamen Gubble Gobble Ge rausch nachgehen. Dem Demo zu sehen Die Mark zücken. Game Over nach zwolf Sekunden Noch eine Mark zücken: Game Over nach 14 Sekunden und noch eine und noch eine und noch eine Mampf mann Pac Man fraß nicht nur blinkende Punkte mit unflätigem Ap petit, sondern die Müdzen der gan-zen Nation. Warum er dabei nicht zunahm ist ein Raise! Auch die Familie wurden von vier Geistern heimgesucht Obnun Pac-Man Ms Pac-Man, Junior Pac-Man, Pac Manya uder Pac Land. Ohne sie und Inky (blau). Bunky (gelb). Din-ky (grun) use Pinky (rosa) ware die Szene nicht entstanden. Wir tuftel ten die irrsten Routen aus, im neunten Level holten sie einen ooch ein Gretchenfrage der Pac Maniacs: Nahm ich nun die Pille? Motto: Hunning in the tamily







(aus R Type ) Kurzer Anflug im gepanzerten Schith Aussichtsplattform im ebe-ren Teil des Bildschirms. Die Touristenattraktion in Il-Type-Land, Das Endmonster des ersten Levels Fuchteit mit dem Schwanz Spuckt Kugein Schießt mit Laser Steht netterweise auf Knopfdruck für Bildschirmfotos still. Bitte lachein Motto: Off kopiert, nie erreicht





(aus Out Run") Der Turbo des Testarossa lauchte zwar sub doch süßer war die Klei-ne auf dem Beifahrersitz. Kom-mentaries ertrug sie Cabriotahren ber 330 km/h halsbrecherische Überschlage und den Frust des ausgefaufenen Zeitlimits. Keiner weiß wahin sie wollte und wie sie von vorne aussieht. Motto: Bitte umdrehen



(aus Jumpman ) 1983 – ein Jumpman Jahr. Die Grafik schlicht Animation kaum vorhanden die Musik dudelte. Trotzdem: Das Geschrei war groß die Levels tückisch, und der Spielspaß ungeschlagen da-mals gab es gerade knappe 20 gute Spiele. So medlich ist seitdem keiner mehr gesprungen. Motto: Höher? Schnelter? Weiten





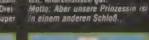
#### Sound

(aus "Little Computer People") Das pertekte Hausmutterchen: Er kocht, putzt turnt, spielt Klavier Man gab ihm zu essen, zu trinken und redete mit ihm. Er verständ zwar nur die Halfte, datur notte er nach der Autlerderung Please dance for me leine Dose Hundefut-ter aus dem Kuhlschrank — nach seinem IQ fragten wir besser nicht. Was immer man tat. Spätestens nach zehn Minuten holle et einen Packen Karten vom Dachbuden Und wenn er nicht verdurstet ist. dann mischt er noch heute. Motto: Garantiert stubenrein



#### Uda Mackottonin

(aus "Super Mario Bros") Marin + Pitz = pinfler Mario. Großer Mario + Blume = schie Bender Mario Schießender Mario + etwas Geschick = Prinzessin gerettet Der nintendosche Drei satz ging spatestens bei Super Mario Bros" restlos aut. Das Haus-maskolichen machte Weltkarriere. In Amerika und Japan kennt jedes Kind die Mario Sippe Bruder Luigi steht zwar im Schatten, darf aber auch levelweise Prinzesschen ret-ten. Anarchistisch gut













(aus. "Dungeon Master") "WASISTDENNDAS?" (Original-ton). Die Mumien stapften auf uns zu wie Befa Lugosi in einer Paraderolle. Zwei gut plazierte Keulen zwischen die muffigen Mullbin-den. Sie verpufflen, wit lachten wieder (spaier stießen wit auf den Drachen Da lachte er), Außerdem erfuhren wir daß man Monster auch essen kann: grausiger Rotlenspielalitag. Motto: "Ful ir" und nichts wie weg!





#### Der Professor

(aus "Maniac Mansion") Der Irre Hausherr beherbergte in seinem "Maniac Mansion" einen Kometen, ein Tentakel, den toten Kometen, ein Tentakel, den toten Cousin Ted und eine leuflische Ma-schine. Er wollte Sandy Gas Gehirn weichkochen und die Welt beherrschen. Drei Kids machten sich auf, um ihn das Fürchten zu lehren. Seine gräßlichste Tal: Wahrscheinlich hat er das Benzin für die Kettensäge versleckt. Motto: Tentakei for president





(aus "Space Invaders" und "Ga-

laga '88' ) Sie kamen aus dem Nichts. Exakt 40 Stuck schwebten plotzlich auf unseren Monitoren: bewalfnet und gefährlich. Sie wollten runter.

Wir wollten das nicht, Im Lauf der Jahre wurden sie bunter bewalfne-ter und gefahrlicher. An den Positionen hal sich nichts geändert, sie ohen, wir unten. Die Menschheit erfand Dauerleuer, um ihnen Herr

Motto: Stulenweise abbauen



traum. Lummelt am Ende eines Le-

vels_wartet auf Zoff und verpufft in einer gigantischen Explosion. Motto: Weg damit





(aus "Wizball")

Ohne Extrawaffen schaffte er die vierfache Rolle mit Bravour. Er zau-berte aus dem C 64 ein Farbenwun-derland. Der Zauberer mit seiner wehrhaften Katze brachte sogar weinfratten Kazie brache süger Nicht-Action-Spieler an den Joy-stick Acht Levels voller Tropten nebender lernte man die additive Farbenmischung. Nicollich Die Katze mit dem weiß getuptten Schwanz und dem Kampfanzug. Motto: Einkochen











(aus "Donkey Kong")
Tierisch: Erst schnappte er sich die Herzdame, die herzrerreißend bruille. Affig. Er kletterte auf das hochste. Gerüst, das er (inden konnte, stellte die wimmernde La dy ab und hüpfte machohaft auf und ab, wobei er das Gerüst verbog Haarig: Als er dann noch massenhaft Fässer nach unten schmiß, reichte es. Mario ging rauf, um den Burschen wieder hinter Zoo-Gimer zu bringen, Level für Level, Leiter tur Leiter. Motto: Entlausen







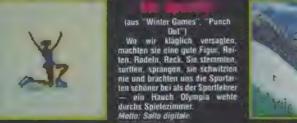


(aus "Galaga '88") "This is Galactic Dancing" — nur Banausen ballerten da los. Wer keinen Schuß abteuerte und den Tanzmäusen zusah, entpuppte sich als Kulturmensch und bekam min-destens 10000 Bonuspunkte. Das Sprite Ballett erschien nach jedem vierten Level; jedesmal gab's eine neue Musik.

Motto: Spitzentanz, Sprites und Schwanensee











(aus "R-Type") Erst eine Kollision mit einer schweren Raumschifformation. Dann abgeleuert auf den Schild ei-nes Bodengeschützes. Zwischendrin brutzelt ein weißer Laserstrahl Titaniumverkleidung an Compu-terspielsatelliten sind harte Burschen. Sie rammen Flieger Sie haften Schusse auf. Sie überleben alles. Netterweise lassen sie sich ausbauen, mit Haketen, Lasern, Wellenschussen bestücken.

(aus "Flite")

Das Einparken war eine Qual: Ranfliegen, Winkel korrigieren. Drehung justieren und rein mit Volldampf. Hundertmat sind wir angeschrammt, umgedreht oder zerschellt, Waren wir einmal drin. gab's neuen Treibstoff, Sklaven, fremde Geter, Vielleicht sogar eine Mission? Mit dannernder Stereoanlage cappendusterem Wohn zimmer und Papis großem Fernse-her fuhlte man sich wie Buck Rogers persenlich.

Motto: Harte Männer parken selber Front View



(aus Boulder Dash Construction Kil")

Rockford nahm nur vom Feinsten. Lupenreine Diamanten muß-ten es sein, bis zu hundert pro Level. Er wühlte buddelte und grub danach. Staunend stellten wir lest daß es unter der Erde auch tödliche "Blicker" und rechtsrotierende "Schmetterlinge" gab. Keiner hat

uns je verralen, was er mit der Erde gemacht hat.

gemacht hat. Motto: Diamonds are a rocks best



(aus "Xevious") Die ersten Sprites im edlen Metallic Look schwebten in "Xevious": Schoner als die Lackierung von Papis neuem BMW. Silber-grau; wenn man genau hinsah, blitzten sie im imaginaren Sonnenlicht. Von der Musik konnte man Alptraume bekommen, aber in der Spielhalle war der Automat permanent umringt. Motto: Polieren



# 11115 5 5 5 5 5 5 HHELETER

(aus "Bubble Bobble", Nebu-lus "New Zealand Story") Putzig niedlich sub Sprites

mussen nicht immer wie Franken-

stein aussehen, Kafegorie "Fruchtig": Die bla-senwerfenden Bruder Bub und Bob schaumtan 100 Levels lang ihre Gegenspieler mil Seitenblasen ein, worauf sie sich in Diamonten Regenschirme und Fallobst ver-

wandelten Kalegorie "Luttig": Das Modell "Nebulus". Der lapsige Knodel tippelte durch Turme um die Spitze zu erreichen. Kaum war er oben, klappte der Turm zusammen — Si-syphusarbeil für Aussichtsfans.

Kategorie "Putzig". "New Zea-land Story" Es war einmal eine Ki-wi namens Tiki, deren Freunde wurden von einem Walroß entführt — die Story ist su harmios wie Griesbrei, das Spiel hatte es in Sich Motto: Knuddein













#### **WER WIRD DENN**

#### GLEICH IN DIE LUFT GEHEN



Nur nicht den Kopf vertieren... (Mega Drive)

in hochkarätiger japanischer Spieleproduzent feiert seinen Einstand als Software-Entwickler fürs Mega Drive: Mit "Phelios" liegt Namcots Erstling auf der 16-Bit-Konsole von Sega vor. Als ob man die Eigenständigkeit extra unterstreichen müsse, erscheint beim Einschalten der Konsole erstmals nicht das blaublitzende Sega-Logo, sondern der Namcot-Schriftzug

Als Einstiegs-Genre hat sich das Namcot-Team die Ballerspielzunft ausgesucht. In sieben grafisch unterschiedlichen Leveln schiebt sich die Landschaft sanft von oben nach unten an Euch vorbei. Dabei habt Ihr einen prima Ausblick, denn Ihr schwebt hoch zu Roß darüber hinweg. Anfangs verteidigt man sich noch mit einem recht bescheidenen Schuß; im Lauf des Spiels bescheren Extrakapseln mächtigere Waffen, die allerdings manchmal nur zeitlich begrenzt wirken. Besonders bewährt haben sich neben den obligatorischen Speed-Ups - die Beiboote, die widerspruchslos mitballern. Zielsichere Lenkraketen. ein schlagkräftiger Seitwärtsschuß (pralit von Wänden ab) und ein extrem mächtiges Geschoß nach vorne sind auch mit dabei. Darüber hinaus steht Euch jederzeit ein "R-Type"-ähnlicher Beam-Schuß zur Verfügung, der dummerweise eine etwas längere Vorbereitungszeit erfordert. Läßt



Sight nett aus und kann sogar sprechen: Artemis (Mega Drive)

Prima Premiere "Phelios" ist zwar kein Ausnahmemodul, aber allemal ein technisch tadelloses und spielerisch durchdachtes Ballerspektakel. Die Grafik macht ordentlich was her (inklusive allerfeinstem Parallax-Scrolling), die Levels

sind schön abwechslungsreich Extras kommen zur rechten Zeit und der Schwierigkeitsgrad ist Drive herausgeholt hat.



wohl dosiert. Um die Feinde erfolgreich zurückzuschlagen, muß man geschickt zwischen Normal- und Beam-Schuß (während er sich auflädt. kann nicht gefeuert werden) abwechseln Ein Bonus-Keyboard gebührt dem Musikus, der stimmungs-

volle Melodien und knackige Sound-Effekte aus dem Mega

Die Mega-Drive-Sprele werden immer besser. Was Phelios an Sound- und Grafiketfekten auffährt, um Action-Fans an den Bildschirm zu fesseln, erkennt man erst nach einigen Sitzungen. Allein die zweite Halfte des ersten Levels schlagt in

Sachen Fluggefühl nahezu alles was ich bisher auf dem Bildschirm hatte. Mühelos wird auf



mehreren Ebenen in alle Richtungen gescrollt, während Dutzende von Sprites den Spieler hektisch die Feuertaste bearbeiten lassen. Exzellent auch die Soundeffekte und die atmosphärischen Musikstücke. Daß man nach Verlust eines Lebens vor Extrawaffen

und Speed Ups gesetzt wird müßte auch den erfolglosesten Spieler gnädig stimmen

los, ist die Wirkung deutlich schwächer.

Bevor Euer beflügeltes Pferd zu Boden fällt, sind zwei feindliche Treffer erlaubt. Wurden alle (Pferde-)Leben verbraucht.

fordern drei Continues zum Weiterspielen auf. Trickreich: Wer den Schwierigkeitsgrad auf "Novice" stellt, darf sich durch die ersten vier Level probehallern

Genre: Action Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

Sound: 77 %

Schwierigkeit: leicht



man den Feuerknopf zu früh | Auf den ersten Blick ein "Dragon Spirit"-Nachfolger, dennoch ein eigenständiges Baller-Spektakel: (Mega Drive)

#### BLECH-BULLE

aß es die Polizei in zukünftigen Jahren mit der Verbrechensbekämpfung nicht ganz leicht haben wird, wissen wir alle spätestens seit dem Kinostreifen "Robocop". Das Actionspiel "E-Swat" schlägt in die gleiche Kerbe. In nicht allzu ferner Zukunft wird die Menschheit von einer weltumspannenden Terrororganisation, genannt EYE, bedroht. Die normale Polizei ist hilflos. und so wird kurzerhand die Spezialtruppe "E-Swat" gegründet. Nur die besten Polizisten dürfen hier mitmischen. Die, die es geschafft haben, kriegen eine dicke Rüstung statt einer Uniform, großkalibrige Waffen statt der einfachen 45er und einen Rucksack mit Raketenantrieb.

Euren Kampf gegen die Finsterlinge von EYE beginnt Ihr als normaler Polizist. Nur mit einer schnöden Handfeuerwaffe müßt ihr nun die ersten beiden Aufträge, sprich Levels, überstehen. Erst wenn die beiden ersten Endgegner eines Levels erledigt sind, gibt's die tolle E-Swat-Ausstattung. Ähnlich wie beim Action-Knüller "Super-Shinobi" kann Euer Sprite rennen, knien und hüpfen; später mittels Jet-Pack sogar kurzzeitig fliegen.

In den vertikal und horizontal scrollenden Levels greifen Euch Verbrecher mit MGs, granatenwerfende Roboter, Bio-Monster aus dem Genlabor, Kanalratten und andere unfreundliche Gesellen an. Um den Feinden Herr zu werden, findet der unerschrockene Held ab der dritten Spielstufe

Martin mag sagen, was er will, mir persönlich liegt "E-Swat" etwas näher am Spielerherzen als das technisch eindrucksvollere "Super-Shinobi". Und das aus nur einem einzigen Grund: Meine Polizisten-Sprites leben länger. Der Schwie-

rigkeitsgrad ist nicht nur einstell- Levels noch mit magerer Grafik bar, sondern läßt ungeübten Spielern auch ein Chance, etwas weiter als nur bis zum zweiten Level zu kommen. Aber nicht nur der Schwierigkeitsgrad stimmt



Ein Polizist im schleimverseuchten Gentabor: Kann das gutgehen? (Mega Drive)

feine Extrawaffen. Ein dicker Flammenwerfer ist ebenso im Repertoire wie Raketen und ein spezieller Superschuß; dieser läßt sich aber nur einmal nach dem Aufsammeln verwenden. Je nach Spielsituation dürft Ihr auf Knopfdruck eine der eingesammelten Waffen aktivieren. Ab und an gibt's auch Extras, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen oder den Treibstofftank des Raketenrucksacks wieder auffüllen. Aber nicht nur feindliche Spriteformationen wollen dem Hüter des Gesetzes ans Leder Hindernisse müssen umgangen oder übersprungen werden, und Energiefelder zehren am Lebenssaft Eurer Spielfigur. Sinkt der Energiepegel auf den Nullpunkt, tritt ein neuer Polizist an die Stelle des alten. Wenn alle Leben verbraucht sind, geht's von vorne los. mh



Viele Hindernisse warten im fünften Level (Mega Drive)

Glaubt man zu Beginn noch, einen auf Science-fiction getrimmten "Shinobi"-Verschnitt vor sich zu haben, ändert man seine Meinung nach kurzer Einspielzeit sehr schnell. Je höher der Level, desto schoner die Grafik und desto spielerisch

gehaltvoller präsentieren sich Gegner und Hindernisse. Allen voran der schaurig-schöne vierte grade kommen sogar weniger Level mit seinen "Aliens"-verwandten Gegnern und der schlei-

migen Masse an Wänden und auf Gängen ist sein Geld wert E-Swat" ist ein linientreuer Vertreter des "Mit-Taktik-schaff'-ichreden-Gegner"-Kultes. Die Brillanz von 'Super Shinobi" wird zwar nicht erreicht, aber Fans davon sollten sich auch von "E-

angesprochen fühlen. Swat" Dank der drei Schwierigkeitsgewiefte Spieler zu Erfolgserlebnissen



Grafik: 74%

Genre: Action Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht



nicht im Schlaf durchspielen

auf, so steigert sich das später bis zu feinsten Bilderorgien. E-Swat ist genau das Richtige für Spieler, die Super-Shinobi noch



Das ist es – offiziell Videospielen neu definiert

56

# FITTE SA

16-bit Technik derzeit höchster technischer Standard

videra valoris validigo la valoria valoria valoria valoria

68 000er Hauptprozessor erstmalig serienmäßig integriert

Original-Technik der Spielhallenmaschinen

Graphik- und Soundqualität den Automaten entsprechend Wir bringen das Spielhallen-Erlebnis nach Hause

DRIVE





Grafik und Sound vom Allerfeinsten (Mega Drive)



Grimmige Roboter fighten bis zum Kurzschluß (Mega Drive)

#### DIE GROSSE FLATTER

er beflügelte Held zahllound Kinofilme setzt zum Landeanflug auf das Mega Drive an: Bildschirm frei für "Batman". Im Vergleich zur kürzerschienenen Game Boy-Version hat Sunsoft den Flattermann einer "Schönheitsoperation" unterzogen. Dabei wurde nicht nur dessen Optik aufpoliert, auch das Drehbuch mußte dranglauben. Sechs neue Aufträge fordern allesamt Geschicklichkeit und flinke Reaktionen von Euch.

In den ersten drei Missionen geht's mächtig zur Sache. Während Ihr elegant durch die Straßen von Gotham City wandelt, greifen bewaffnete Schergen des Bösewichtes Joker an. Mit freundlich gemeinten Fußtritten

Was für eine Musik! Neben der edlen Grafik sind die grandiosen Songs mit das Beste an diesem Modul. Spielerisch fällt die Mega Drive-Version gegenuber der tollen Game Boy-Variante zwar etwas ab, plaziert sich aber tap-

fer in den vorderen Rängen. Einige Missionen erinnern entfernt an "Super Shinobi", ohne

und Handkantenschlägen ser Comics, TV-Serien boxt sich der schwarze Korsar den Weg frei. Zur Not springt er über ein Hindernis einfach hinweg. In ganz aussichtslosen Situationen soll-Ihr shurikan-ähnliche Wurfgeschosse einsetzen, die allerdings nur begrenzt verfügbar sind. Um sich auf eine höher gelegene Plattform zu hieven, trägt Batman einen Enterhaken bei sich. den er jederzeit auswerfen kann. In späteren Misslonen müßt Ihr Euer Können als Pilot unter Beweis stellen: Am Steuer des Batmobils (am Boden und in der Luft --- jeweils vor horizontal scrollenden Szenarien) fährt und schießt man sich den Weg frei. Continues und ein Option-Menü laden zu längeren Bat-Sessions ein.



lich neue Energie. mehr Wurfgeschosse und Extraleben kann man einheim-1676547

Genre: Action Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** 

Grafik: 80%

Sound: 88%

Schwierigkeit: schwer

Leider

#### QUARTERBACKS AUS STAHL

merican Football? Buh, selten so gelangweilt. Bei einem "Cyberball"-Spiel ist viel mehr los. Die Grundregeln entsprechen denen von Football, bieten aber einige spaßige Neuerungen. So treten in sechs Spielabschnitten drei Minuten statt gebrechlicher Menschen knüppelharte Kampfroboter gegeneinander an. Mit allerlei taktischen Spielzügen, Pässen und Haken versucht die Mannschaft in Ballbesitz, die Grundlinie der gegnerischen Spielfeldhälfte zu erreichen. Allzuviel Versuche hat man aber nicht: Der Ball aus Metall wird imheißer. explodiert schließlich, jagt dabei oft einen Roboter in die Luft und das andere Team kommt in Ballbesitz. Vor dem Balgen um den Ball ist bei der Wahl des nächsten Spielzugs auch glasklare Taktik gefragt

Die taufrische Mega Drive-Version von Ataris Automaten-Actionsportspiel bietet einen feinen Liga-Modus mit Tabelle. Nach jedem Spieltag erfahrt Ihr ein Paßwort, um später beim selben Stand weiterspielen zu können. Au-Berdem im Angebot: vier Schwierigkeitsgrade, Zwei-Spieler-Modus und eine Prise Taktik. Von den Prämien für aute Resultate könnt Ihr bessere und schnellere Roboter für Euer Cyberball-Team kaufen. Drei unterschiedlich teure Typen stehen für jede Position zur Ver-

Alle Texte auf dem Bildschirm sind freundlicherweise in Englisch und nicht in Japanisch.

Angesichts dieser Mega brillanten Drive-Umsetzung fällt einem erst richtig auf, wie schlampig die Computer-Versionen von Cyberball ausgefallen sind. Wohl dem, der Segas 16-Bit-Videospiel hat, denn hier wurde die originelle

Spielidee glänzend realisiert. Die Grafik ist erfreulich schnell, fach vor allem die hervorra- das tadellose Programm ab.

keitsgrade, der gute Liga-Modus und die

gende Spielbarkeit macht das Modul zu einem Leckerbissen für alle, die sich mit den American Football-Regeln auskennen (wichtige Voraussetzung!). Die vier Schwierig-

Sportschau-mäßige Wiederholung besonders gelungener Spielzüge runden

Genre: Sport

Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA-DRIVE** Grafik: 70% Sound: 59 %

Schwierigkeit: einstellbar



1000 7300

81%



Vorsicht, der Teufel lauert! (PC-Engine)

### Je später der Level, desto größer die Sprites (PC-Engine)

DIE NINJAS. DIE ICH RIEF



An den Automaten

habe ich mich nie

herangetraut, und

so war ich troh, die-

Kampfspiel in sei-

ner ganzen grafi-

schen Pracht auf

der PC-Engine zu

sehen. Mit drei

Spielfiguren gleich-

zeitig schwächliche

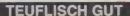
hektische

Button des Joypad werden zu Wahl und Gebrauch der Waffen benützt, mit der zweiten Feuertaste wird gesprungen. Da sich der Feind in diesem Spiel leider wieder einmal leicht in der Übermacht befindet, lassen einige der gefällten Gegner freundlicherweise Bonusgegenstände wie beispielsweise Smart Bombs und Schutzschilder zurück. Ebenfalls aufsammeln kann man zwei Doppelgänger, die unserem Helden folgen und jeden seiner Sprünge und Schlage imitieren. Mit dieser Eskorte und der unbegrenzten Continue-Funktion hat man sogar im extrem schweren "Arcade"-Modus noch eine Überlebenschance. Dort gilt: Ein Treffer und man kann sich vom ersten der vier Leben verabschieden.



und gnädige Kollisionsabfrage (die Gegner verputten beinahe noch, bevor die Feuertaste gedrückt wurde) schaffen schnell eine angenehme "Ich bin unbesiegbar"-Atmosphäre. Zum Glück gibt es den "Arcade"-Modus.

Feinde aufzumischen, bedeu- sonst würde der Spielspaß an tet tatsachlich fast dreifachen dieser feinen Umsetzung wahr-Spielspaß. Präzise Steuerung scheinlich nicht lang anhalten



### Devil Crush

s geht doch nichts über einen guten, alten Flipper. An dem man ein Freispiel nach dem anderen holt und so richtig schön seine Agabreagieren gressionen kann. Dank "Devil Crush" haben wir jetzt auch auf der PC-Engine das Vergnügen. Gegenüber einem herkömmlichen Flipper, wartet "Devil Crush" allerdings mit einigen Besonderheiten auf. Unsere Kugel wird nicht von simplen "Bumpern" durch die Gegend geschossen, sondern liefert sich heiße Duelle mit niedlich animierten Monster-Sprites. Drachen spucken Feuer und Totenschädel verhöhnen uns, wenn die Kugel ins Aus geht. Überall auf der Spielfläche marschieren Zombies, Zwerge, Ritter und Zauberer herum. Trifft man

die finsteren Gesellen mit der Kugel, dann verzeichnet unser Punktekonto einen satten Zugewinn. Drei Flipper-Paare sorgen, verteilt über die Spielfläche, für den nötigen Antrieb. Hat man hier den richtigen Schwung heraus, dann legt die Kugel Eingänge zu insgesamt sechs Bonusleveln frei, in denen gemeine Ober-Monster auf uns warten. Zwei Spieler können gegeneinander antreten und ihre Spielstände lassen sich komfortabel mit Paßwortern speichern. Daneben hat "Devil Crush" alles, was auch ein 'echter" Flipper bietet: Extraballe und eine Endzahl-Auslosung sind ebenso vorhanden, wie ein Doppel- bis Neunfach-Bonus. Auch gefühlvolles Rütteln ist mit dem Joypad möglich.

"Devil Crush" ist der beste Flipper, den Ihr jemals au-Berhalb einer Spielhalle zwischen den gehabt Fingern habt. Schon nach wenigen Augenblicken ist vergessen, da8 man nur vor dem Bildschirm sitzt. Das Scrolling

ist dermaßen weich, daß die gen auf. "Devil Crush" ist eine Spielfläche wie aus einem Guß Investition, die kein Flippererscheint. Die Flipper lassen Freund bereuen wird

sich wunderbar gefuhivoli bedienen; gezielte Schüsse und Stopbälle sind damit kein Problem Es ist eine Freude. dem Monstergewusel auf dem Monitor zuzuschauen. Die detailreiche Grafik wartet ständig mit neuen Uberraschun-

Genre: Geschicklichkelt Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 100 Mark

**PC-ENGINE** 

Sound: 60 %

Schwierigkeit: mittel



Grafik: 80%

Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 100 Mark C-ENGINE

Sound: 68%

Genre: Action



ich hab' Dich im Visier, zur Belohnung gibt's ein Bier (PC-Engine)



Museumsstück: Einer der ersten Ballerspiel-Endgegner (PC-Engine)

#### GNADENLOS GUT

er vor gut zwei Jahren in eine Spielhalle ging, und die ansässigen Ballerspiel-Freaks nach ihrer Meinung zu "Image Fight" fragte, vernahm als erstes einen tiefen Seufzer, der von einem hilfesuchenden Schulterzucken begleitet wurde: Selbst die absoluten Action-Kings, die "R-Type" mit verbundenen Augen durchspielen, scheiterten an Irems vertikal scrollenden Baller-Alptraum. Die PC-Engine-Besitzer sind hier besser dran: sie dürfen bei der Umsetzung unter vier Schwierigkeitsgraden auswählen.

Image Fight bietet für ein Ballerspiel relativ viel Innovatives: Eine Menge Feinde, die in den fünf Levels auftreten, wurden bisher in keinem Konkurrenzprodukt gesichtet.

Selten habe ich ein konsequent durchdachtes Ballerspiel gesehen. Jeder Feind wurde pixelgenau plaziert und hat eine ganz bestimmte Aufgabe, die er pflichtschuldig ausführt. Ohne Wissen, wann welcher Gegner WO

Stelle brauche, ist man total langsamer

Als Krönung marschieren wuchtige Endgegner auf, die sich recht eigentümlich verhalten. Auch das Extrawaffen-Arsenal ist beachtlich. Besonders beim Einsammein der Berboote ist taktisches Fingerspitzengefühl gefragt. Nimmt man sie auf. wenn sie gerade blau eingefärbt sind, ballern die Zusatzgeschütze konsequent nach oben - für Gegner, die von der Seite angreifen, recht unpraktisch. Rote Beiboote hingegen feuern immer in die entgegengesetzte Richtung, in die man lenkt. Zusätzlich könnt Ihr Euer Raumschiff noch mit einer von neun "Hauptwaffen" verstärken. Gesichtet wurden u.a. Laser, Billard-, Streu- und Kugel-Schuß, bis hin zur zuschaltbaren Energiebarriere. mg

> verloren. Image Fight ist ebenso motivierend schwer. Wer schon bei "Thunder Force III" Probleme hatte. der sollte Image Fight nicht anrühren. Action-Spezialisten dürfen sich auf eine beinharte.

aber sehr selten unauftaucht und welche Extra- faire Herausforderung freuen waffe ich an einer bestimmten Leider wird das Spiel ab und zu



Genre: Action

Hersteller: Irem. Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 70% Sound: 57% Schwierlakeit: schw

#### PIONIER-PENG-PENG

ie Damen und Herren in den Chefetagen der japanischen Spielefirmen schweben momentan auf einer Nostalgie-Wolke. Nachdem man Taito's Baller-Papi "Space Invaders" vor kurzem auf der PC-Engine wieder zum Leben erweckt hat, feiert nun Namcot's "Xevious" ein elektronisches Comeback. Der Urvater der vertikal scrollenden Ballerspiele wurde sowohl originalgetreu umgesetzt als auch in der erweiterten Fassung (genannt "Fardraut") einer Frischzellenkur unterzogen.

In beiden Versionen fliegt ein silbern glänzendes Raumschiff über ein Landschafts-Szenario hinweg und ballert sich mit einem zierlichen Schuß nach vorne den Weg frei. Die landgestützten

Geschütze werden mit gezielt abgeworfenen Bomben (in unbeschränkter Anzahl vorhanden) zerstört. Zu diesem Zweck sieht man ständig ein Fadenkreuz vor dem Raumschiff schweben, das den Einschlagsort lokalisiert. Die Auswahl an feindlichen Fliegern (rücken selbstredend im Formationsflug an) ist leider nicht allzu üppig. Als Höhepunkt wartet von Zeit zu Zeit ein schußstarker Endgegner auf, der sein Aussehen im Lauf des Spiels nicht großartig verändert. Im 90er-Remix gibt's zusätzlich ein paar Extrawaffen und eine Begleitmusik unterstützt die Original-Soundeffekte des Vorbildes. Geboten werden u.a. ein größeres Fadenkreuz, ein breiter gefächerter Schuß und Punkte-Boni.



noch ein mitleidiges Lächeln und mein Blick schweift sehnsüchtig zum "Gunhed"-Modul

dem 90er-Remix wurde leider viel verschenkt. Die Grafik blieb gleich, lediglich ein paar windige Extras und ein neues Musikstück hat man hinzugefügt. Das ist zu wenig. Ganz ehrlich: Dann spiele ich schon lieber das

tehlerfrei umgesetzte Original - und sei's nur um der alten Zeiten willen

Genre: Action Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

Sound: 33 %

PC-ENGINE

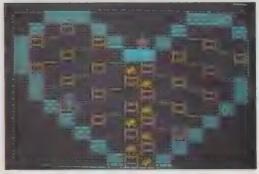
Grafile: 37 %

10.90 70 77

#### **POWER TESTS** VIDEO-SPIELE



Bis zu vier Spieler können rackern, pritschen und baggern (PC-Engine)



Goldgräber anno 1990: wenig Unterschied zum Urahn (PC-Engine)

#### LEISE RIESELT DER SAND

ohl dem, der die schöne Sportart Volleyball nicht immer im Saurer-Schweiß-Ambiente schumm-Turnhallen ausüben muß. Wer in der Nähe eines Strandes wohnt, der frei von Algen-, Öl- und sonstigen Teppichen ist, baggert und schmettert kurzerhand im Sand. Die Freuden des Strand-Volleyballs vermittelt "World Beach Volley" nun auch dem PC-Engine-Besitzer

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Trainingsspiel und einem Turnier. In jedem Team gibt es zwei Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Beim Turnier bekommt Ihr ein Paßwort verraten, wenn Ihr ein Match gewonnen habt. Wer

In ein Turnier sollte sich nur trauen wer sich in Ubungspartien mit der Steuerung vertraut gemacht hat Da werden die Bälle in einem solchen Tempo geschmettert, daß jede Sanddune erschrocken das Weite sucht (und man

oft keine Zeit hat, vernünftig zu sehen, bietet das Modul keine

einen Joypad-Adapter für seine Engine hat, kann mit einem Freund im Team antreten. Neben den Spielfiguren (die unterschiedlich talentiert in bestimmten Kategorien sind) könnt Ihr im Trainingsmodus auch eines von drei Spielfeldern wählen oder im "Easy"-Modus antreten, bei dem das Geschehen wesentlich langsamer abläuft. Gezählt wird nach den Volleyball-Regeln: Wer zuerst 15 Punkte hat, gewinnt einen Satz. Die beiden Feuerknöpfe dienen zum Springen und Schlagen des Balls.

Im Lauf des Spiels läßt die Kraft bei den Ballkünstlern nach. Ihr habt eine begrenzte Anzahl von Energiepullen zur Verfügung, um die müden Recken wieder ein bi8chen aufzupowern.



Euch mit einem Freund zusammentun. Das Hin- und Herschalten ZW1schen den Spielfiguren bei einem Solo-Match ist nicht unbedingt optimal. Von der besorgniserregend ruckligen Animation der Vollevballspieler abge-

reagieren). Um wirklich gute weiteren Blößen. Der Kauf Partien zu spielen, solltet ihr lohnt sich für Fans des Genres

Genre: Sportspiel Hersteller: ISS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 43%

Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

#### RÜSTIGER RENTNER

ach "Space Invaders" und "Xevious" schaut ein weiterer alter Bekannter auf Besuch im Modulschacht der PC-Engine vorbei: Der berühmt-berüchtigte "Lode Runner" ist wieder unterwegs und hechtet gierig Goldklumpen hinterher. Sein Alter (immerhin satte sieben Jahre) merkt man ihm deutlich an; die Verjüngungskur "Made in Japan" hat nur wenig Wirkung gezeigt. Statt bildschirmgroßen Leveln gibt's jetzt scrollende Labyrinthe. Dort findet man nach wie vor Ziegelstein-Plattformen, Goldklumpen, Leitern und Stangen zum Entlanghangeln. Auch die Feinde, vor denen Lode Runner ständig flüchtet, sind auf die bewährte Methode zu überlisten. Per Feuerknopf-Druck

wird ein Loch in den Boden gegraben, in das die Gegner (hoffentlich) hineinfallen. Nach kurzer Zeit schließt sich die Mulde und der Schurke verschwindet kurzzeitia ehe er an anderer Stelle wieder zum Leben erwacht

Erst wenn alle Goldstücke aufgesammelt wurden, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. Als Belohnung winkt dann immer ein frisches Paßwort. Wem die 100 vorgefertigten Level nicht reichen, der kann mit dem Editor eigene Spielfelder entwerfen. Diese dürfen auf dem Backup-Booster gespeichert werden. Ohne das praktische Speicherkästchen ist den selbst gestalteten Levels ein recht vergängliches Leben beschert: Bis daß der Netzstecker uns scheidet.

Mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte man die Neuauflage des Spieleklassikers schon programmieren können. Die Umsetzung macht durchgehend einen recht matten Eindruck Das åndert allerdings nichts am

nach wie vor prima Spietprinzip von Lode Runner: Freut täuscht über die spielerische Euch auf eine würzige Mi-



schung aus Geschicklichkeits- und Taktikelementen

Wer schon im Besitz von anderen Lode Runner-Versionen ist, der braucht die PC-Engine-Umsetzung nicht zu kaufen. Alle anderen sollten ein Probespiel riskieren:

Der erste müde Eindruck Klasse hinweg



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Pek-In-Video, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

73%

Grafik: 27 %

Sound: 20%



Willst Du zu den Fischen geh'n, bleibst Du besser ganz ruhig steh'n (NES)



im Weltenbaum da tobt der Bär, Monster schlagen mag ich sehr (NES)

#### **WASSERBOMBEN-VET**

rst war es indiziert, dann klarmachen). Wer erstmal kam es vom Index, dann wurde es re-indiziert, dann kam es wieder runter - kaum einem Programm war so ein umstrittenes Wechselspiel mit dem Index beschert wie 'Silent Service''. Der Computer-Klassiker erscheint nach vier Jahren für das NES, die Umsetzung besorgte das Softwarehaus Rare. Spielziel ist es immer noch, im zweiten Weltkrieg möglichst viele Bruttoregistertonnen zu den pazifischen Fischen zu schicken - selbstverständlich mit einem amerikanischen U-Boot. In der Simulation ist nicht nur simples Rumknallen mit der Bordkanone gefragt, sondern viel taktisches Gespür (vor allem dann, wenn zwei feindliche Zerstörer die Wasserbomben

üben will, kann das gefahrlos in der "Practice"-Mission: Vier Schrott-Tanker stehen in Schaschlik-Stellung Spalier und warten auf den schnittigen Torpedo. Schwieriger wird's schon bei den sechs "Convoy Actions", bei denen die Zerstörer mit scharfen Geschossen ballern. Wer sich hier sicher fühlt, sollte eine "War Patrol" versuchen, die über 58 Tage klaustrophobisches Konservendosenfeeling vermittelt.

Man hat gegenüber dem Original nur wenig abspecken müssen. Von der zoombaren Landkarte bis zum Torpedo ist alles da, was des Seebären Herz erfreut. Einziges Manko: Der High Score kann nicht gespeichert werden.

Selten hat mich ein Spiel so in seinen Bann gezogen auch nach vier Jahren. Obwohl inzwischen technisch überholt (vor allem die Grafik auf dem Nintendo, bei dem's recht aussieht), bleibt Si-

verwässert lent Service in puncto Spielbarkeit unübertroffen



uper!

ob man den fetten Tanker noch unter die Wasseroberfläche schicken kann bevor der Zerstörer andampft. Der Biß der Gegenspieler 'Ŏlund und Schweiß-Flair" des U-Boots kommen auch bei dieser Umsetzung gut rüber

Ich kann das Spiel jedem emp-Es macht einfach Spaß, eine fehlen, der mit der harten The-Patrouille lang durchzuzittern matik keine Schwierigkeit hat

Genre: Simulation Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO Grafik: 59%

80%

Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

#### HELDENHAFT VON AST ZU AST

Stadt unter dem großen Weltenbaum. Dieser Baum ist so groß, daß sogar Dörfer und Städte in ihm Platz haben. Leider wird das friedliche Leben der Elfen empfindlich gestört. Meteroitenschauer regnen auf den Baum nieder und lebenswichtige Brunnen versiegen plötzlich. Nur ein Held kann diesem Unheil, das von bösen Mächten angezettelt worden ist, Einhalt gebieten.

In dem Action-Adventure Rollenspieleinschlag "Faxanadu" (das übrigens von den stammt) steuert Ihr das obligatorische Heldensprite auf seiner Rettungsaktion. Euer Held kann auf Knopfdruck springen, rennen und mit Waffengewalt Monster ver-

eit langer Zeit lebt das prügeln. Sogar mit magi-Volk der Elfen in einer schen Kräften könnt Ihr gegen die zahlreichen Feinde vorgehen. Das für die zahlreichen Einkäufe nötige Kleingeld gibt's durchs "Monster umnieten". Erfreulicherweise steigen Eure Erfahrungspunkte mit jedem umgepusteten Feind; habt Ihr eine bestimmte Anzahl Punkte erreicht, könnt Ihr Euch befördern lassen. Ähnlich wie in "Zelda II" seht Ihr das Spielgeschehen aus einer Seitenansicht. Die einzelnen Bildschirme werden allerdings nicht gescroilt, sondern "umgeblättert". Stirbt der Retter mal den Heldentod, fängt er in der alten Erfahrungsklasse wieder an. Zusätzlich gibt es ein feines Paßwort, mit dem Ihr später an alter Stelle wieder anfangen dürft.

Seit ich das Modul "Faxanadu" habe. staubt mein NES nicht mehr ein. Diese Mischung aus und "Castlevania" bringt zwar spielerisch nichts grundlegend Neues. macht aber trotzdem einen Heiden-

spaß. Viele Gegenstände, zahlreiche Monster, ein höllisch tert, steigt die Qualität der Gragroßes Spielfeld und ein Hau-



fen leichter Rätsel sorgen für die nöti-Kurzweil. Oh-Englischkenntnisse geht allerdings auch hier nichts. Besonders schmuck ist die Bilderpracht: Zwar sieht's am Anfang mager aus, je weiter man aber in dem

Weltenbaum nach oben kletfiken ganz gewaltig

Genre: Action-Adventure Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO

76%

Grafik: 54%

Sound: 33%

# LE LES

# der totale Durchblick ist sicher!

Der neue einzigartige Sammelordner von

**POWER PLAY** Das ist der einzigarlige Sammelordner für alle die ibre POWER TIPS ruck zuck parat haben woben. Den gibt's organis zo kvafen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAYTeser!

rigt erhost a.e. Arzahl ust POWER 1955 (runs) Euch ein, Arschrift dezu und schickt eine Resiel-Gutschein am testen noch heute an

Computer Service Ernst Jost Markt & Technik Laws Server Postfach 14 02 20 4000 Manches Bestell-Gutschein

Ja, ich will

Exemplare

des POWER TIPS Ordners zum Spezialpreis von 9 - DM. zuzuglich Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung

Pink! Auf dem Tuel signelisiert Trentor höckstperson 2. De sen in EDMER TIPS into nein Hyper On nung!"

Die POWER TIPS einkach vaustreinen lochen abhellen so geht kein heiber Tip inhoren. He Köpfelen schlager gleich zu zum supergünstigen

Name vorname

Trope to

****

1 4.234

Bitte ausfullen und auf frankreite Posikarte kleben, an Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14.02.20, 8000 Munchen, 5



Sind Sprites wirklich schwindelfrei? (Nintendo)



Droht die Kugel zu verschwinden, werd' ich das verhindern (Nintendo)

#### DOPPELT HÄLT BESSER

m Amerika einer postnuklearen Zukunft sind für die beiden Raufbolde und Schwarzgürtel Billy und Jimmy Lee. Helden des Kultautomaten "Double Dragon", harte Zeiten angebrochen. Sowohl Billys Freundin Marion als auch die gesamte Kampfsportschule der Brüder wird in kurzer Folge von Angehörigen der berüchtigten Schlägerbande "Black Shadow Warriors" vom Erdboden weggeputzt. Derart jeglicher Freizeitbevernünftigen schäftigung beraubt, steht einer großangelegten Vergeltungsaktion von wahlweise einem oder zwei der Brüder nichts mehr im Wege. Der Oberbösewicht der "B.S.W." sieht's mit Grauen und schickt den beiden kurzerhand alles entgegen, was

einen schwarzen Gürtel tragen kann. Er selbst tritt den taktischen Rückzug ins tiefste Verlies seines fallenstarrenden Schlosses an. Neun Levels müssen von unten nach oben und von links nach rechts mit Schlägen und Tritten von jeglichem Leben befreit werden, bis der/die Spiedem Oberbösewicht selbst in seinem geheimen Hauptquartier gegenüberstehen. Drei Leben, jedes mit einer großzügigen Menge Energie ausgestattet, elf verschiedene teilweise aufeinander aufbauende Schläge und Tritte, sowie eine ganze Palette von Nahkampfwaffen und Wurfgeschossen stehen den beiden Spielern zur Verfügung. Auf eine Continue-Option wurde diesmal jedoch verzichtet.

Auch wenn es nicht meiner Moralvorstellung entspricht: Bei Double Dragon li macht es Spaß. stundenlang Sprites uber den Bildschirm zu prügeln Obwohl Helden und Bosewichte nicht besonders groß ge-

und Einstecken der diversen ändern

Schläge witzig animiert. Der gesamte des Spieles mit Intro, den neun vollkommen schiedlich Levels und den Zwischengrafiken und -texten trägt weiterhin zur guten Atmo-

sphäre bei. Daran Mienenspiel und Bewegung kann auch die abgelutschte der Figuren beim Austeilen und brutale Spielidee nicht viel



Genre: Action Hersteller: Acclaim. Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO

Grafik: 73% Sound: 64 % Schwierigkeit: mittel

wirklich

Aufbau

unter-

großen

#### FLIPPER MIT HERTZ

m Gegensatz zu den meisten anderen Videospiel-Flippern hat man bei "Pin-Bot" versucht, dem mechanischen Arcade-Vorbild möglichst nahe zu kommen. So blickt man realitätsnah von schräg oben und nicht aus der Vogelperspektive auf den Flipper. Da nicht das komplette Spielfeld der Länge nach auf den Bildschirm paßt, wird entsprechend gescrollt. Das Besondere dabei ist, daß sich nicht der ganze Flipper beweat. Der untere Abschnitt. in dem sich die beiden Bumper befinden (mit denen man die Kugel tunlichst im Spiel halten sollte), bleibt immer sichtbar. So ist gewährleistet, daß man die entscheidende Zone immer im Blick hat

Alle Spieleelmente sind "Arcade-geprüft", denn Pin-

Bot ist die Adaption eines Original-Standflippers Kugel-Königs Williams. Das englische Programmier-Team Rare (bekannt durch "R.C. Pro-Am") hat ihn im Auftrag von Nintendo umgesetzt. Auf dem Spielfeld tummeln sich natürlich eine Menge Bumper, diverse Targets zum Abschießen und viele Punkte-Multiplikatoren. Wer besonders geschickt flippert, darf mit mehreren Kugeln gleichzeitig spielen. Schließlich ändert sich sogar das Spielfeld etwas, wenn eine bestimmte Aufgabenstellung gelöst wurde. Sollte die Kugel den beiden "Schlupflöchern" an den Seiten bedrohlich nahe kommen, darf man per Tastendruck den Flipper etwas "anrempeln" - von links wie von rechts.

Über mangeinde akustische Untermalung kann sich bei Pin-Bot niemand beklagen Klappern und Rattern hier, Sprachausgabe dort. Leider läßt die Qualität ziemlich zu wünschen übrig (das di-Gemurmel oitale

das Spiel zu. Die Kugelbewe- Bot allerdings schon

gung ist zwar ordentlich und vermittelt ein gutes Flipper-Gefühl, aber die Anzahl der Spielelemente ist doch reichlich limitiert. Mir ist Pin-Bot viel zu eintönig. Man flippert schon gerne eine Runde, aber auf Dauer kommt leider

versteht kein Mensch). Das Langeweile auf. Besser als der trifft leider teilweise auch auf erste Nintendo-Flipper ist Pin-



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 80 Mark

**NINTENDO** 

Grafik: 54 %

Sound: 33%



#### POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Riech' an meinen Ausputtgasen (Master System)



Turnen ist eine von fünf Disziplinen (Master System)

#### TRATEGIE STATT SPECIAL FX

enn man sich den Preisunterschied zwischen dem Original-Spielautoma-"Super Monaco Grand Prix" (ca. 25000 Mark) und dem Sega Master System plus Modul (ca. 350 Mark) vor Augen hält, sollte es einen nicht wundern, wenn zwischen Vorbild und Umsetzung ein gewisser Unterschied besteht. Zwar wurde bei der Heimversion des spektakulären Autorennens auch auf 3D-Grafik zurückgegriffen, doch ist diese weit weniger detailliert als beim Arcade-Original. Dafür ist bei der Master-System-Version Bildschirm gesplittet. Während im oberen Bereich wichtige Informationen wie Streckenverlauf und Geschwindigkeit grafisch präsentiert werden, sieht man in den beiden restlichen Bildschirm-Dritteln jeweils die Strecke aus der Sicht des Fahrers auf einen zukommen. Wenn Ihr alleine startet. fährt unten der Computer mit; im Zwei-Spieler-Modus darf ein Kumpel ebenfalls zum Joypad greifen. Um sich für den nächsten der insgesamt 16 Grand-Prix-Strecken zu qualifizieren, müßt Ihr mindestens den sechsten Platz belegen. Der Verzicht auf grafische Effekthaschereien wurde durch das Einfügen takti-Elemente wettgescher macht. Vor dem Start des Rennens dürft Ihr Euren Flitzer individuell zusammenbastein: leweils vier verschiedene Motoren, Spoiler und Reifen sowie Automatik und Handschaltung stehen zur Auswahl. mg

Wenn man sich vom ersten "Wie-siehtdenn-das-aus? Schreck erholt hat dann kann Suner Monaco Grand Prix auch auf dem Master System anständig unterhalten. Es erinnert zwar etwas an "World Grand

Prix" gewinnt an Fahrt und Eigenständigkeit

Immerhin: Die Grafik flutscht ordentlich, die Musik nervt nicht und das Spielgefühl ist überraschend gut. Bis auf die etwas gewohnungsbedürftige Steuerung bei der manuellen Gangschaltung ("Hoch, nicht runter!") war

durch Taktik-Intermezzo und kein außerplanmäßiger Boxen-Zwei-Spieler-Modus allerdings stop nötig. Für PS-Freaks eine willkommene Neuheit



Genre: Rennspiel Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM** 

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

63%

#### GRUFTI-GAMES

as 1984 auf dem C 64 ein Riesen-Computerspielhit war, ist sechs Jahre später wohl immer noch gut genug für das Master System. In einer leicht abgespeckten Version erscheint jetzt der sechs Jahre alte "Summer Epyx-Klassiker Games" als Sega-Modul. Von den ursprünglich acht Disziplinen sind aus Speicherplatzgründen nur fünf übriggeblieben: 100-Meter-Lauf, Turmspringen, Schwimmen, Stabhochsprung und Turnen.

Mehrere Spieler können an einem Turnier teilnehmen. ihren Namen eingeben und sich eine Nation aussuchen, für die Sie starten wollen. Die Bestleistungen pro Disziplin erscheinen in der Weltrekordliste. Bei den Sportarten kommt es vor allem auf Timing und Geschick an, um Höchstleistungen zu erzielen, Nur beim 100-Meter-Lauf ist nackte Kraft gefragt, denn hier macht Ihr Eurem Läufer durch schnelles Drücken der beiden Feuerknöpfe Beine. Bei den technischen Disziplinen Turnen und Turmspringen habt Ihr mehrere Versuche, deren Qualität von einer Computerjury bewertet wird. Beim Schwimmen kommt es wieder aufs Feuerknopfdrücken an, aber nicht Hektik, sondern Gleichmäßigkeit ist angesagt. Und um eine gute Leistung beim Stabhochsprung zu erzielen, müßt Ihr zur jeweils richtigen Zeit den Stab ansetzen, Euch hochschwingen und den Stab schließlich durch Feuerknopfdruck losiassen.

Als Summer Games vor sechs Jahren auf dem C 64 herauskam, war es ein fantastisches Computerspiel. Nach den Maßstaben von 1990 ist die Bildschirm-Olympiade spielerisch immer noch ganz gut, wirkt aber ein wenig an-

gestaubt. Üblerweise sieht die



als die der alten Commodore-Version, Im Prinzip spricht nichts dagegen, Computerspiel-Klassiker fürs Master System umzusetzen, aber bei Summer Games wurde zu viel geschlampt. Fürs gleiche Geld erhaltet Ihr die

Sega-Version von "California Grafik der neuen Sega-Umset- Games", die grafisch und spiezung wesentlich schlechter aus lerisch zwei Klassen besser ist

Genre: Sport Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM** 

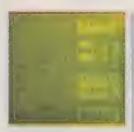
40%

Grafik: 39%

Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel

Grafik: 63%



#### Dr. Mario

Man ahnt nichts Böses - und wieder sind die Batterien leer; dabei hatte man doch erst gestern die Akkus aufgeladen. Klarer Fall: "Dr. Mario" hat wieder zugeschlagen

Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Man nehme eine Flasche. Dazu weiße, graue und schwarze Viren (die ein wenig der loriot'schen Steinlaus ähneln) und jede Menge Kapseln. Die Kapseln (die, die man sonst als armer Patient mit viel Wasser runterwürgen darf), sind ebenfalls weiß, grau oder schwarz. Mischformen sind auch dabei: Oben schwarz, unten weiß; oben grau, unten weiß; oben schwarz, unten grau - und so fort. Dr. Mario schlenzt jetzt mit elegantem Schwung eine Kapsel in die Flasche, der Spieler postiert sie strategisch richtig am farblich entsprechenden Virus. Sind nun vier, beispielsweise graue Kapselstückchen zusammengekommen, entfaltet die Medizin ihre Kraft und - paff. die Reihe mit dem Virus verschwindet. Dabei ist es egal, ob sie horziontal oder vertikal aufgebaut wurde. Der Rest fällt nach unten und löst mit Glück eine Kettenreaktion aus. Hat man alle Viren eingekreist, geht's auf zur nächsten Flasche. Es ist völlig egal, wieviele Kapsein man schachteit und wielange man dazu braucht, Hauptsache, der "Patient" wird wieder gesund. Man kann den Virengrad zu Beginn des Spiels einstellen; ein Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen. Niedlich sind die Viren, die heimtückisch zappeln, bis man sie ausgebaut hat - dann verschwinden sie mit einem erfrischenden "Plopp"

Dr Mario spiett sich einfach, ist aber tückisch in den Folgen. Bei 30 Viren kommt man Ins Schwitzen, ab 40 beginnen sich Bläschen am Daumen zu bilden, bei 50 treten bei den Patienten ernsthafte Sprachstörungen auf. Ein Lob der beruhigenden Musik ("Chili" und "Fever"), die so manchen beim Spiel verkniffenen Zehen zum Wippen bringt. Hausarzt Dr. Locker empfiehlt: Muß man haben.

Genre: Denkspiel Hersteller: Nintendo Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY** B3%

Grafik: 60% Sound: 76% Schwierigkeit: einstellbar



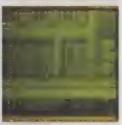
#### Sokoban 2

100 Levels voller Kisten: An sich nichts Schlimmes, doch die gehören alle an den richtigen Platz geschoben Wer nach "Sokoban" eine weitere Herausforderung sucht, bekommt eine Masse neuen Grübelstoff geboten; nur sind die Levels diesmal wirklich happing zu lösen Grafisch ist Sokoban 2 nicht gerade berühmt, was aber dem Spielspa8 keinen Abbruch lut. Leider ist das Paßwort auf japanisch, aber mit ein wenig System (3 runter, 8 rechts...) kommt man wieder an seinen Spielstand.

Genre: Denkspiel Hersteller: Pony Canyon Zirka-Preis: 70 Mark

#### **GAME BOY 78%** Sound: 54% Grafik: 46 %

Schwieriakeit: mittel



#### **Double Dragon**

Knailharte Straßenkämpfer können sich jetzt auch auf dem Game Boy austoben. In insgesamt vier Missionen muß der Held seine Freunde aus den Klauen böser Streetgangs und Killer befreien. Natürlich können unterwegs Waffen aufgesammelt werden; eine durchschlagende Alternative zu den Karate-Techniken. Am Ende jeder Mission prüft ein besonders harter Brocken Eure Kampitaktik. Im Zwei-Spieler-Modus dürfen zwei furchtlose Streiter zusammen die Feinde vertrimmen.

Genre: Action Hersteller: Technos Zirka-Preis: 60 Mark

#### **GAME BOY**

Grafik: 75% Sound: 25%

Schwierigkeit: leicht



#### Matchmania

Das hat gelehlt: ein guter "Match It" Verschnitt für den Game Boy. Bis auf den nicht vorhandenen Zwei-Spieler-Modus ist "Matchmania" mit dem "Shanghai"-inspirierten Arcade-Vorbild nahezu identisch. Wer in Ruhe Steinchenpaare suchen will, kann dies in 50 anwählbaren Levels ohne Hektik tun. Im 'Challenge"-Modus spielt man auf mehreren Schwierigkeits-Stufen gegen die Uhr. Wer diese Art von Spiel mag, der kommt bei Matchmania auf seine Kosten - Vorsicht, Suchtgefahr! mg

Genre: Denkspiel Hersteller: Irem Zirka-Preis: 70 Mark

#### **GAME BOY 78%**

Grafik: 60% Sound: 61% Schwierigkeit: einstellbar



#### Volleyfire

"Volleyfire" ist die moderne Version eines Pistolen-Duells im Wilden Westen. Zwei Raumschiffe stehen sich gegenüber und schießen mit Lasern erfrig auf den jeweiligen Gegner. Zwischen den beiden Kontrahenten tummeln sich je nach Level andere Hindernisse. Anfangs macht Volleyfire (zu zweit) halbwegs Spaß, doch nach kurzer Zeit bleiben bei dem belangtosen Geballer Ermüdungserscheinungen nicht aus. Im Vergleich plaziert sich das Modul klar unter dem Durchschnitt. mg

Genre: Action Hersteller: Toel Zirka-Preis: 70 Mark

Schwierinkeit: mittel

#### GAME BOY 31%

Grafik: 37 % Sound: 49%



#### Ghouls'n'Ghosts

Nun läuft, springt und kämpft der unerschrockenen Ritter der beliebten Caocom-Automaten auch erstmals auf dem Super Grafx Zum zweiten Mal wurde seine Herzensdame von Mächten des Bösen verschleppt, zum zweiten Male werden Rüstung und Lanze aus dem Kleiderschrank gekramt, um sie an den heimischen Herd zurückzuholen Fünf reichlich mit Monstern, Fallen und anderen Hindernissen gefüllte Levels führen ihn durch Friedhof, Hügellandschaften, Wälder und Ruinenstädten bis zu Gebirgsfestungen des Feindes. Ohne Hille durch eine ganze Anzahl verschiedener Wallen, Bonusleben und einer magischen Rüstung ware dieses Abenteuer auch für einen alten Haudegen wie unseren Helden natürlich nur schwer zu schaffen. Die magische Rüstung findet man wie die Extrawatten in einer der zahlreichen Schatzkisten Sie aktiviert einen Zauberspruch, der, je nach Waffe des Ritters, die Feinde in Form von Blit zen, Flammenschilder oder Energiestrahlen vom Bildschirm putzt Sollte der relativ hohe Schwierigkeitsgrad dem Ritter doch ein vorzeitiges "Game Over" zwischen die Beine werten, kann das Spiel zweimal fortgesetzt werden.

Die Besitzer der Super Grafx haben Glück gehabt, denn die beste Umsetzung des "Ghosts'n'Goblins'n'Ghouls" Themas gibt's für ihr System. Grafik und Soundeffekte sind fantastisch, in Sachen Spielbarkeit läßt diese Urnsetzung die sehr gute Mega-Drive-Version weit hinter sich. Zudern sind ihr auch noch einige Features (wie beispielsweise ein kleines Intro) zusätzlich enthalten. Der saftige Schwierigkeitsgrad ist auch auf der Super Grafx erhalten geblieben. Die Kollisionsabfrage scheint mir aber einen Deut freundlicher als die anderer Versionen. "Beinahe-Berührungen" lassen unseren Recken glücklicherweise ungeschoren. Trotzdem muß man allein für den ersten Level einige Spielstunden und viele, Nerven investieren. Es wird Zeit, daß mehr Spiele dieses Kalibers für die Super Grafx erscheinen.

Genre: Action Hersteller: Hudson Soft Zirka-Preis: 160 Mark

SUPER GR. 81%

Grafik: 84% Sound: 82%

Schwierigkeitsgrad: schwer





#### Rastan II

Wer den schwertschwingenden Recken "Rastan" noch von seinem ersten Abenteuer aus der Spielhalle kennt, der wird vom zweiten Teil auf der PC-Engine ziemlich entläuscht sein Was sich Taito dabei gedacht hat, ist mir nicht ganz klar. Die Grafik ist ziemlich laienhaft, der Sound nicht der Rede wert und spielerisch hapert's gewaltig. Im Vergleich zu "Legendary Axe" fällt "Rastan II" gewaltıg ab. Keine völlige Kata strophe, aber ziemlich an der "Qualitäts-Realităt" vorbei.

Genre: Action Hersteller: Taito Zirka-Preis: 100 Mark

#### PC-ENGINE 41%

Schwierigkeit: mittel



#### **Burai Fighter**

"Burai Fighter" erinnert auf den ersten Blick an "Sidearms", denn auch hier kann der schwebende Held in alle Richtungen feuern. Je nach Level (mindestens fünf werden geboten) scrollt das Spielfeld mal horizontal und mal vertikal. Zusatzlich gibt's eine Menge feiner Extras, die man gegen die Flut von unterschiedlichen Gegner dringend benötigt. Wer sich mit der Steuerung angefreundet hat, wird einige Zeit gut unterhalten. Nach jedem geschafften Level gibt's übrigens ein Paßwort. mg

Genre: Action Hersteller: Taito Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 63% Grafik: 58% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar



#### Pipe Mania

Ein Grund mehr, sich einen Game Boy zuzulegen: "Pipe Mania" spielt sich genauso erstklassig wie die Computer-Versionen. Erst ist man von der etwas fuzzligen Grafik irritiert, dann kommt man vom Spiel nicht mehr los. Vom Paßwort Feature bis zum Zwei-Spieler-Modus ist alles beim alten geblieben - und das ist gut so. Für die ersten Tage sollte man sich nichts vornehmen, einen Extra Satz Akkus aufladen und die Nachbarn vor den "Zeitlimit-Wutschreien" warnen

Genre: Strategie Hersteller: Bullet Proof Zirka-Preis: 70 Mark

#### GAME BOY 78%

Grafik: 55% Sound: 48% Schwierigkeit: einstellbar



#### Obaman

Wenn "Ohaman" mit seinem Bein zuschlägt, dann werden sämtliche Ärzte grûn im Gesicht: Dank seiner "Dehngelenke" hat er eine unglaubliche Reichweite. Damit kann er jeden Gegner in den über 20 Leveln problemlos vertrimmen. Worum's in dem Spiel geht, bleibt einem dank japanischer Bildschirmtexte leider verborgen. Ein passables Hüpf-Spring-, und Hauzu-Modul, das grahsch zeitweise sehr schön anzusehen ist Steuerung und Schlagtechnik sind ziemlich gewöhnungsbedürftig.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Namcot Zirka-Preis: 100 Mark

#### PC-ENGINE

Grafik: 69% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

# RSE Electronic Reinhard Schuster

Karolinenstraße 71 Tel. (02305) 74107 · 4620 Castrop-Rauxel

achdem Sega vor etlichen Monaten mit der grafisch imposanten Golf-Simulation "Super Masters Golf" einen ordentlichen Erfolg verbuchen konnte, will nun Irem einen Birdie landen. Bislang machte sich der japanische Spieleproduzent vor allem mit knallharten Action-Orgien wie "R-Type" und "Image Fight" einen guten Namen. Mit "Major Title" stellt Irem seine erste Golf-Simulation vor. Obwohl eine ganze Menge Feinheiten in den Automaten gepackt wurden, spielt er sich erstaunlich gradlinig. Auf den ersten paar Löchern reicht es, sich auf Schlagstärke und -richtung zu konzentrieren. Später sollte man die Computervorschläge zur Schlägerwahl sorgfältig prüfen und zunehmend mit Schnitt arbeiten. Nur so kann man den Ball geschickt um Bäume herum zirkeln. Die Steuerung ist größtenteils "Leaderboard"kompatibel und sehr gut durchdacht.

Bis zum Abschlag präsentiert sich das Geschehen in schöner 3D-Grafik. Den Flug des Golfballs beobachtet der Spieler dann aus der Vogelperspektive, wobei sich die Größe des Balls natürlich mit der Flughöhe verändert. Das Grün wird ebenfalls von oben gezeigt: So erkennt man die Unebenheiten des Rasens recht gut. Alle "Bodentypen", die auf einem Golfplatz zu finden sind, kommen auch bei Major Title Sandbunker, Gebüsch und Wasserhindernisse sind mit von der Partie. Zur besseren Orientierung wird ständig eine Übersichtskarte des gerade bespielten Loches eingeblendet. Angaben über Windrichtung und zurückgelegte so-

# SIESTA

Arcade-Neuheiten werden anspruchs-voller: Statt Knochen-Brecher-Mentalität ist strategisches Denken gefragt.



Flaches Motorradrennen in 3D: WGP von Taito

Sind	Perminent	- decementariy	AUGHUN
Major Title	Irem	Spielerisch gute Golfsimulation mit sehr schöner Grafik	empfehlenswert
WGP	Taito	Mittelmäßiges Motorradrennen mit Realismus-Touch	für Fans

Die Rangfolge der Wertungen "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich" "für Fans" und "mangelhalt"



wie verbliebene Distanz zur Fahne werden ebenfalls geboten. Natürlich dürfen auch mehrere Spieler zusammen eine Runde absolvieren. Alles in allem eine prima Golfsimulation, die man sofort kapiert, aber Spielraum für schlagtechnische Finessen läßt.

Taitos neuer Automat ist zwar auch eine Simulation. doch bei dem Motorradrennen "WGP" kommt es vorwiegend auf flinke Reaktionen an. Sobald Ihr auf dem heißen Ofen Platz genommen habt, startet der erste von acht Grand Prix. Jetzt muß sich der Fahrer mindestens drei Runden im vorderen Feld behaupten um das Rennen auch beenden zu dürfen. Ansonsten heißt es absteigen oder den Automaten mit weiteren Münzen füttern. Ähnlich wie bei "Super Hang-On" wurde auf 3D-Grafik zurückgegriffen. Leider ist die Auflösung recht grob und die Animation nicht allzu flüssig: für einen Spielautomaten Baujahr '90 eine ziemlich schwache Vorstellung. Dafür ist das Fahrgefühl dank "echtem" Motorrad inklusive Lenker und Fußpedale



Dieses Mådel erteilt die Startfreigabe bei WGP

ausgesprochen gut. Wer will, kann von der angenehmen Automatik auf "Originalgetreue" Handschaltung umschalten. Um den Realismustouch noch mehr zu betonen hat sich Taito ein besonderes Gimmick einfallen lassen: Im "Tank" der Motorradattrappe befindet sich ein Ventilator, so daß einem während des Rennens der Fahrtwind um die Ohren bläst: Born to be wild... ma/wi

Erst solltet Ihr einen Blick auf die Übersichtskarte werfen, dann wird geschlagen: Major Titte von Irem





# FLINKE FINGER

Petrus meinte es mal wieder besonders gut. Am wohl heißesten Wochenende des Jahres fand bei Karstadt in Essen der erste deutsche "Pipe Mania"-Wettbewerb statt. Trotz subtropischer Temperaturen um die 35 Grad, war die Computerabteilung schon um 10 Uhr morgens brechend voll. Im Laufe des Tages fanden sich an die 500 hoffnungsvolle Computerklempner bei Karstadt ein. Kein Wunder, wartete doch als erster Preis auf den glücklichen Sieger eine Reise für zwei Personen in die USA. Daneben gab es natürlich noch jede Menge Software-Pakete zu gewinnen. Also für jeden Anreiz genug, sich auch am Computer zu versuchen. So kamen denn auch viele der Teilnehmer aus dem ganzen Ruhrgebiet und dem übrigen Westfalen.

An insgesamt vier Amigas tobte die Schlacht um Wasserrohre und Highscores. Im Laufe des Tages wurde die Punktzahl mit Hilfe von Joystick oder Keyboard in immer neue Höhen geschraubt. Für einige soilte sich das wochenlange Training vor dem heimischen Computer auszahlen.

Auf eine Reise in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten freuen kann sich Gilbert Krull aus Essen. Er erreichte



Selbst die Affenhitze konnte der Stimmung keinen Abbruch tun

Bericht vom "Pipe Mania"-Wettbewerb in Essen: Highscores, Rohre und Computer. Die Firmen" "Empire" und United Software" spendierten eine Reise nach Amerika



Marisa Pauwels von Empire hatte für leden ein Lächeln parat



Wer knackt den Highscore? Konzentration vor dem Einsatz.

die astronomische Zahl von 76000 Punkten. Ein Software-Paket im Wert von 500 Mark gewann Daniel Reka aus Duisburg. Ein Software-Paket im Wert von 250 Mark schließlich, gewann Martin Lassahn aus Essen. Wir gratulieren allen Gewinnern.

#### COMPACT DISC



#### Little Feat: Representing the Mambo

Die Reihe der Comeback Alben von Rock-Veleranen nimmt kein Ende Nach den Zombies, den Doobies Bröthers und Poco fanden sich auch Little Feat zu einem neuen Album zusammen Wer einen brillanten Sound-Cocktail aus Westcoast-Rock mit ein paar Messer spitzen Blues, Jazz und Country vertra gen kann, wird das kontrastreiche Album lieben. Vom dynamischen "Texas Twister" bis zum abschließenden "Sil ver Screen" gibt's Rockmusik vom Allerfeinsten.

Warner Bros 7599-26163-2 51:02 Minuten / 11 Tracks POWER-WERTUNG: hervorragend

#### COMPACT DISC



### Dick Tracy: Selec-

Wer auf Swing-Musik im Stil der 30er Jahre steht (angereichert mit etwas Rock 'n' Roll-Pep und Country-Heime ligkeit), der sollte aufhorchen. Rechtzeitig zum Start des Kinofilms "Dick Tracy" erscheint eine schwungvolle CD mit einer imposanten Auswahl aus dem Streifen. Die Interpreten-Schar ist ebenso bunt gemischt wie die musikalische Kost: von Jerry Lee Lewis und Erasure, über Al Jarreau und Ice-T bis hin zu Ofra Haza und Patli Austin.

Sire / Warner 7599-26279-2 53:10 Minuten / 18 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

#### COMPACT DISC



#### Bruce Hornsby: A Night on the Town

Ganz schön mutig, der Bruce Horns by: Nach zwei erfolgreichen Alben mit Welthats wie "The Way it is" stellte der Amerikaner seinen Sound um. Bei der leicht verdaulichen Mischung aus Westcoast-Rock und Pop wurden die sonst so exzessiven Piano-Soll etwas in den Hintergrund verbannt. Dafür gibt's mehr Gitarren-Freiraum, wodurch "A Night on the Town" rocktiger klingt. Bru ce Hornsby ist die Stilkorrektur glän zend gelungen; Songs und Arrange ments klingen frisch und knackig. M

RCA PD 82041
55:12 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

#### COMPACT DISC



#### Steve Earle: The hard Way

Zwischen Südstaaten und Country-Rock schwankt Rauhbein Steve Earle auf seinem neuen Album, das ihm auch beim europäischen Publikum den Durchbruch bescheren könnte. Outlaw-Romantik, eingebettet in erdige Songs mit eingängigen Refrains geben den Ton an. Das Album macht Stimmung und bietet bis auf wenige Dudelstücke handfeste Unterhaltung, Ausreißer wie bei "When the People find out" (mit Gospel-Chor) tun der CD gut. N

Inhlansworl

MCA 2292-57236-2 55:32 Minuten / 13 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

#### COMPACT DISC



#### Cheap Trick: Busted

inter der straffen Produktion von Riman 2 der auch das letzte Heart Ab intereute, laufen die Routiniers in Die Kunst des geschliffenen Main stream-Rocks vom Rock in Roller bis zum eine Aben der Band Ihr der Rockstaller der Band Ihr der Rockstaller der Rock Walzer der Rock W

Epic 466876 2 46:51 Minuten / 11 Tracks POWER WERTUNG: empfehlenswert

#### COMPACT DISC



#### Jane Wiedlin: Tangled

Nach Belinda Carriste schickt sich ein zweites ehemaliges Mitglied der "Go Go's" an, Furore zu machen. Professio neill eingespieller Mainstream-Pop, der in dieser Form ohne Probleme ein neues Carliste-Album zieren könnte. Der größte Unterschied ist die etwas piepsi ge Summe von Miss Wiedlin. Trotzdem Die Teils wunderschön gefühlvollen. teils dynamisch karlkvollen Kompositio nen bähnen sich kompromißtos einen Weg in Hitlisten und Gehörgänge. mg

EMI CDP 7-90741-2 45:49 Minuten / 10 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert



#### VIDEOFILM



#### Skin Deep

Er ist ein genialer Schriftsteller in argen Nöten: Zach Hutton (gespielt von John Ritter) ist Mitte dreißig, verheiratet und hat das, was Autoren gemeinhin als eine künstlerische Schaffenspause titulieren. Die Folge: Zach sucht Bestätigung in vielen, vielen Frauenbekanntschaften. Dies gefällt seiner Angetrauten (Alyson Reed) überhaupt nicht und als sie Zach mit einem blutjungen Mädel im ehelichen Schlafgemach überrascht, ist das Maß voll. Zach wird an die Luft gesetzt, der Scheidungsrichter verknackt ihn zu erheblichen Unterhaltszahlungen. Meint man nun, daß unser Schriftsteller durch diesen Schock geheilt wird, täuscht man sich gewaltig. Zu den vielfältigsten Frauen, die sich unter Zach abwechseln, gesellt sich noch ein erheblicher Alkoholkonsum. Nach guten anderthalb Stunden Filmvergnügens dieser Komödie vertragen sich Zach und seine Frau allerdings wieder. Er hört auf zu trinken, schreibt ein neues Buch und läßt nur noch seine eigene Frau in sein Bett.

Skin Deep lebt von den irrwitzigen Situationen, in die Zach mit seinen Bettgenossinnen schliddert. Von der Zaubermaus, die ihm Klavier und Haus abfackelt, über den weiblichen Schwarzenegger bis zur Punkbraut, die auf Kondome in Leuchtfarbe steht, ist alles vorhanden, was schrill und witzig ist. Spätestens als Zach den Hund des Barkeepers seiner Stammkneipe mit Sekundenkleber an der Decke befestigt, hat der Bursche die Lacher auf seiner Seite. Leider kommen viele Gags auf dem heimischen Bildschirm etwas kurz. Sorgt das Duell der beiden Kondome noch für ein Toben im Lichtspielsaal, reicht's auf dem Fernseher "nur noch" für ein heftiges Lachen.

Regie: Blake Edwards
Produzent: Tony Adams
Drehbuch: Blake Edwards
Darsteller: John Ritter, Vincent
Gardenia, Alyson Read, Joel
Brooks, Julianne Phillips
Lautzeit: 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Videoanbieter: Marketing-Film
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

#### VIDEOFILM



#### Fletch II

Journalist und Verwandlungskünstler Irving Fletcher ist wieder mal tiensch
genervt. Sein Chef will seine Spesenabrechnung nicht anerkennen und gewährt ihm den lange versprochenen Urlaub nicht. Wie praktisch, daß Fletch gerade in diesem Moment der Anruf einer
Rechtsamwältin erreicht. Von ihr erfährt
er, daß er ein riesiges Anwesen in Louisiana geerbt hat. Keine fünf Sekunden
später hat er gekündigt, und schon am
nächsten Tag sitzt er im Flieger.

Leider entspricht das Anwesen nicht ganz seinen Erwartungen. Die "Villa", die er sich im Geiste ausgemalt hat, ist ein total heruntergekommenes Gebäude, in dem nur ein paar Ratten und ein altersschwacher Diener hausen. Nach diesem Schock tröstet sich Fletch mit einer gemeinsam verbrachten Nacht mit seiner hübschen Anwältin. Am nächsten Morgen liegt das Mädel (anscheinend) ziemlich geschafft auf der Matratze — beim näheren Hinschauen stellt sich allerdings heraus, daß sie sanft entschlummert ist: Fletch wird unter Mordverdacht festgenommen.

In Amerika ist "Fletch" inzwischen ein Kultfilm, und auch der zweite Teil lief prima in den Kinos. Mangels Zuschauer-Akzeptanz in Deutschland erscheint "Fletch II" bei uns nur auf Video. Star-Komiker Chevy Chase (er mimt Fletcher) kommt in Deutschland einfach nicht auf den grünen Zweig. "Schuld" daran ist die subtile Albernheit, mit der Chevy Chase seinen Fans einen Lacher nach dem anderen beschert. Wer auf vordergründigen Klamauk à la "Sketch-Up" steht, wird bitter enttäuscht sein. Alle anderen sollten mal reinschauen obwohl der zweite Teil etwas schwächer als das Original ist.

Regie: Michael Ritchie
Produzent: Alan Greisman,
Peter Douglas
Drehbuch: Loon Capetanos
Hauptdarsteller: Chevy Chase,
Hal Holbrook, Julianne
Phillips, R. Lee Ermey
Lautzeit: 91 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: CIC
POWER-WERTUNG:
für Fans

#### BUCH



#### **Ambient**

Das Erstlingswerk des Amerikaners Jack Womack ist ein gnadenlos zu Ende gedachtes Gleichnis vom Zerfall der westlichen Zivilisation. Mit brutaler Offenheit schildert er die erschreckenden Zustände in der von Verbrechen und Korruption dominierten Gesellschaft. Im Mittelpunkt stehen die "Ambients", durch radioaktive Strahlungen entsetzlich entstellte und völlig verwahrloste "Menschen". Der spannende Roman ist nichts für zarte Nerven. mg

ISBN: 3-453-03935-1 Autor: Jack Womack Verlag: Heyne Preis: 10,80 Mark POWER-Wertung: empfehlenswert

#### BUCH



#### Die totale Erinnerung

Der Mensch ist die Summe seiner Erinnerungen: Douglas Quald, der Held der Geschichte, will sich vielleicht deshalb nicht mit der rechtschaffenen Dürftigkeit seines Lebens abfinden. Die Firma "Total Recall" verspricht schnelle Abhilte, indem sie den Menschen "Instant"-Errinnerungen ins Gehirn pflanzt. Wei den Film gesehen hat, braucht das Buch nicht zu lesen.

> ISBN: 3-404-13285-8 Autor: Piers Anthony Verlag: Bastei Lübbe Preis: 7,80 Mark POWER-Wertung: für Fans

#### BUCH



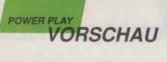
#### Drachen Zwielicht

Gab es bisher nur Bücher oder Spiele zu Filmen, so haben sich die Amerikaner jetzt eine neue Variante ausgedacht: das Buch zum Spiel. Welcher "AD&D"-Fan kennt nicht die "Dragonlance"-Serie von SSI (man denke nur an das Action-Adventure "Heroes of the Lance" oder an das Rollenspiel "Champions of Krynn"). Auf der Fantasy-Welt Krynn ist auch die neue Buchreihe des Goldmann-Verlags angesiedelt. In aller Ausführlichkeit und epischer Breite werden in insgesamt sechs Bänden die Abenteuer einer Heldentruppe geschildert, die sich aufmacht, das Land Krynn von den falschen Göttern zu befreien. Natürlich trifft der Leser auf viele alte und liebgewonnene Bekannte.

Der stets zu Späßen aufgelegte "Tollpan Barfuß", der Kender mit den spitzen Ohren, sorgt mit seinem "Houpak" für Verwirrung bei Freund und Feind. Sturm Feuerklinge, Ritter von Solamnia, edel und gut, ist immer zur Stelle, wenn eine Jungfrau in Gefahr ist . Die Zwillingsbrüder Caramon und Raistlin, Kämpfer und Magier, Tanis, der Halb-Elf und der Zwerg Flint Feuerschmied: Sie alle machen sich auf, um in Krynn nach dem Rechten zu sehen und stolpern natürlich von einem Abenteuer ins andere. Auf Krynn ist nämlich der Teufel tos; genauer gesagt, die Königin der Finsternis und ihre Helfershelfer, die Draconier. Es gibt also reichlich zu tun für unsere Helden, bevor der Frieden wieder in Krynn einzieht.

Die "Drachen Lanze": Serie bietet Lesestoff für Wochen, den sich kein Rollenspiel-Fan entgehen lassen sollte. Wer viele Seiten mit spannender Fantasy-Kost mag, ist hier gut aufgehoben. Allerdings gibt es auch einen kleinen Wehrmutstropfen. Wer alle sechs Bände der "Drachenlanze": Serie kaufen möchte, muß immerhin über 50 Mark ausgeben. Keine Kleinigkeit für einen schmalen Geldbeutel aber eine Investition die sich trotzdem für jeden Fantasy-Fan lohnt.

> ISBN: 3-442-24510-9 Autor: Weis/Hickman Veriag: Goldmann Preis: 8.80 Mark POWER-Wertung: empfehlenswert





▲ Angekommen: Die POWER PLAY hat sich auf der Entertainment Show umgesehen.

Ausgekocht: Der Held im Spionage-Knüller "Sly Spy" ist mit allen Wassern gewaschen.

n knapp vier Wochen ist es wieder soweit: POWER PLAY präsentiert ein prickelndes Potpourri aus brandheißen Informationen, knallharten Tests und hilfreichen Tips. Besonders aktuell: unser Messebericht von der "Entertainment Show" in London. Wir werfen u.a. einen Blick auf das heißersehnte "Spindizzy 2", den Spionage-Knüller "Sly Spy" und das Spiel zum Kinohit "Gremlins 2". Außerdem nehmen wir die MS-DOS-Computer unter die Lupe - natürlich aus der Sicht des Spiele-

Freaks. Im Videospiele-Teil geht's rund: "Budokan" fürs Mega Drive wird ebenso erwartet wie Taitos witzige Arcade-Umsetzung "Bonze Adventure" für die PC-Engine. Natürlich gibt's auch jede Menge Tests und Tips für das NES, den Game Boy und das Master System.





erscheint am 12. Oktober 1990





# THE SERVICE OF THE SE

Für den Einen geht Wissen über Tugend, Für den Anderen ist Tugend, dem Wissen entsagen.





Sie die wahre Kraft Ihrer Ge-

niche. Sie sich auf die Probe, wieso nichen Sie Fehler?

Die Lösung ist oft zum Greifen nahe und oft, sehroft wird es Ihnen nicht gelingen.

Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie SARAKON!

Eine Herausforderung, the Sie attachtien sollten!

AMIGA

ATARI ST / MONC

C 64 PC 31/2/51/4

BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo -Fr. von 15.00 bis 18.00 Unr. Ein Anruf genügt: Tel 16.0/778075

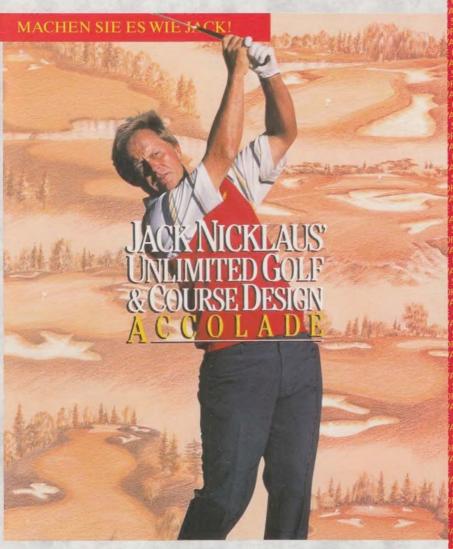


Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO Elbinger Straße I 6000 Frankfurt a. Main 90

ROMICO Serviceline

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum J. Tel. 0234/680460, Fax 0234/68049



"Seit ich Golf spiele, habe ich im Geiste Golfspiele neu gestaltet. Ich schätze, daß ich bis heute auf 500 verschiedenen Plätzen rund um den Erdball gespielt habe, und immer habe ich versucht, sie unter architektonischen Gesichtspunkten zu sehen. Egal welche Art von Platz ich entwerfe, ich versuche immer, jeden Abschlagpunkt zu einer Herausforderung zu machen, sei es nun hinsichtlich der Genauigkeit, der Richtung, der Kraft oder der Eleganz. Golfplatz-Gestaltung inspiriert mich und läßt meine Kreativität aufblühen. Mit JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF & COURSE Design kann ich Sie hoffentlich an diesem Gefühl teilhaben lassen."

Jetzt neu für MS-DOS (EGA, VGA, CGA, MGA, MCGA)! AMIGA-Version in Vorbereitung.

ACCOLADE-





UNITED SOFTWARE
ARE UNITED SOFTW
SOFTWARE UNITED
FTWARE UNITED
SOFTWARE UNITED
SOFTWARE UNITED
SOFTWARE UNITED